LE MENSUEL GÉANT DES CONSOLES NINTENDO

28 F
N° double avec sa casquette

50 % DE PAGES EN + !

BANZAÏ

N°14 AOUT/SEPT. 93

En CADEAUX dans le MAGAZINE !!!

Super ! La casquette JURASSIC PARK

JURASSIC PARK

JURASSIC PARK
Le choc !
Cahier spécial
Le film
Les jeux
Nes, GB
SNin

Hello Louie
TINY TOON
Adventure
KONAMI

+ Un sticker TINY TOON offert par KONAMI

+ Bon d'ECHANGE GRATUIT avec HB GAMES pour une cartouche SNIN au CHOIX

CONCOURS
GAGNEZ UN VOYAGE A UNIVERSAL STUDIO (USA)

L.A. GEAR
25 paires de chaussures à GAGNER

GÉANTS !
NES Gargoyle's Quest II
BOY Kid Dracula
Megaman II
SNIN [illegible]

GARGOYLE'S QUEST II
NES

C.E.S. DE CHICAGO
Après STAR WING, FX TRAX !!!

KID DRACULA
BOY

MEGAMAN II

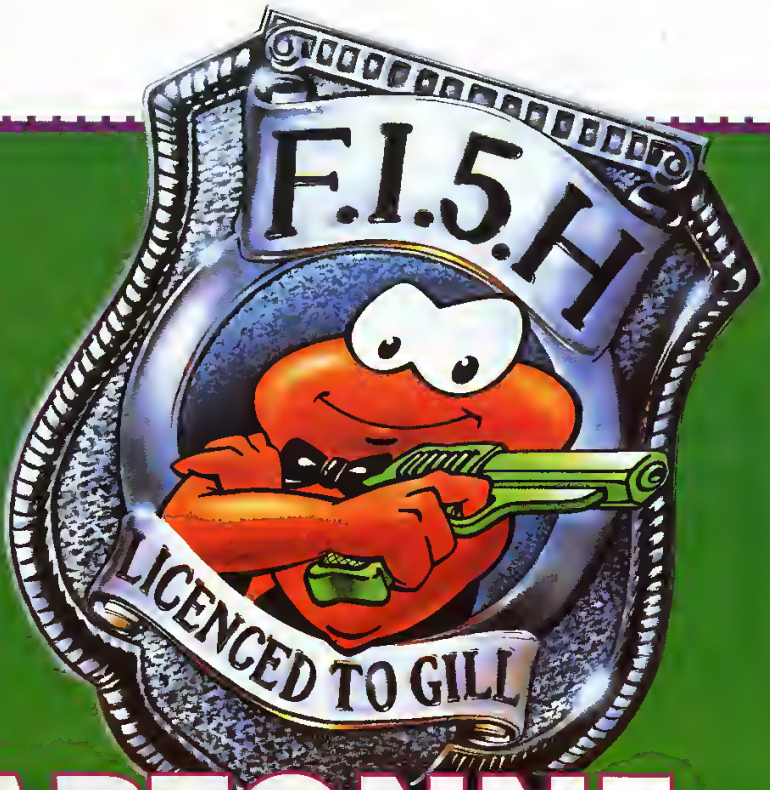
STREET FIGHTER II
LES TECHNIQUES ULTIMES (2)

M 4485 - 14 - 28,00 F

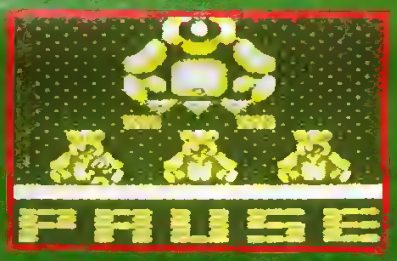
Suisse : 7,50 FS – Portugal : 640 escudos – Belgique : 205 FB – Canada : 6,5 $ – Guadeloupe/Guyane/Martinique/Réunion : 42 FF

SU
JA
PO
LE JEU
SUR T
CONS
NINT
MEGA HIT CONSOLES +: 91
LE MAGAZINE CONSOLES + a dit: "C'est un jeu de plates-
et si jouable qu'il se situe parmi les meilleurs.
Un jeu indispensable pour tous."
"C'est un petit bijou."

PER
MES
ND™



QUI CARTONNE
OUTES LES
SOLES
TENDO



%

rmes hallucinant passionnant,

L'été sera chaud, c'est sûr, mais à l'ombre quand même avec la casquette Jurassic Park offerte par Ocean ! Et puis l'été sera sportif aussi avec le frisbee Cool Spot dans Supersonic... Enfin, pour les intellos, il sera studieux et fourni : 48 pages de tests, d'infos, et le compte-rendu du CES de Chicago est là avec son flot de nouveautés chez tous les éditeurs : les nouveaux Mario et le dernier jeu utilisant le FX Chip, FX Track.
Il sera enrichissant pour les accros de Street Fighter 2 avec la suite des techniques ultimes du combattant Guile.
Et si après tout ça tu n'es pas encore sur les genoux, précipite toi sur la méga-preview de NBA Basket-ball, le jeu de sport de la rentrée sur Super Nintendo.
Enfin pour aller prendre le soleil ailleurs que sur la côte, la Floride et les Studios Universal sont à portée de main avec le concours Jurassic Park ! Et si tout ça ne te suffit pas, vient gagner une Megadrive toutes les semaines sur le 36 68 18 00, ou vient nous raconter tes vacances sur le 36 15 Konsol, on sera là !

SOMMAIRE
N°14 – AOUT 93

4 PREVIEWS : ROCK AROUND THE GLOBE
7 NEWS – 10 CES DE CHICAGO
21 DOSSIER JURASSIC PARK – 31 DOSSIER STREET FIGHTER – 32 PREVIEW : SUPER NBA BASKET BALL – 33 LES TESTS
44 TRUCS ET ASTUCES – 46 COURRIER
47 PETITES ANNONCES

LES TESTS DU MOIS

Gargoyle's Quest II (NES),
Kid's Dracula (Game Boy),
Super Goal (Super Nintendo),
NHLPA Hockey (Super Nintendo),
Test Drive 2 : The Duel (Super Nintendo),
On The Ball (Super Nintendo),
Super Strike Eagle (Super Nintendo),
Jimmy Connors (NES & Game Boy), The Flintstones (Game Boy),
Joe & Mac (Game Boy), Megaman 2 (Game Boy).

EXCLUSIF ! En kiosque actuellement !

Offert par Virgin & Supersonic avec le magazine, le fresbee
"COOL SPOT"
Chez votre marchand de journaux – 25 francs seulement

ROCK AROUND THE GLOBE

Bienvenu dans notre rubrique "Rock Around The Globe" destinée à vous dévoiler en avant-première les meilleures cartouches des éditeurs étrangers. Vous découvrirez ainsi les prochains hits japonais et américains pour Super Nintendo et Game Boy avant tout le monde. L'importance de cette rubrique sera bien sûr fonction de l'actualité mondiale, variant de deux à quatre pages. Comme il est impossible de présenter exhaustivement tous les jeux de chaque éditeur, Banzzaï opère une sélection des meilleurs titres susceptibles d'être édités ou distribués par Nintendo ou un distributeur en France. Attention cependant, certains de ces jeux risquent de ne jamais voir le jour en France.

SUPER FAMILY TENNIS

Prochain jeu de tennis de chez Namcot, Family Tennis fait penser par son graphisme et ses animations à Final Match Tennis sur Nec, la référence des simulations de tennis. En effet les joueurs sont typiquement du style japonais : grosse tête, petit corps et membres minces comme des allumettes. Le nombre d'option est assez intéressant [illegible] et de 1 à 4 joueurs. Mais l'option la plus intéressante, c'est sans conteste la possibilité de choisir des terrains originaux comme le haut d'une falaise par exemple, le terrain en salle ou bien encore un jardin japonais. Les animations ne sont pas en reste, très nombreuses et parfois franchement hilarantes. Le son est également très bon. Plus de détails ultérieurement !

ROCKY RODENT

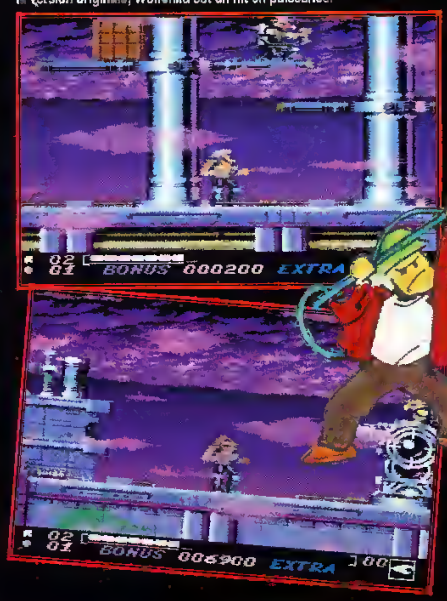
Voici un jeu de plateforme de chez Irem qui va te mettre dans la peau d'une sorte de chat dont la mission est de retrouver la fille d'un gars qu'en a besoin. Oui, je sais, je t'es résumé grandement l'histoire, mais c'est pas le plus important. Quand notre minou rencontre une bombe de peinture [illegible] ennemis. Il pourra aussi se servir de ses cheveux pour s'accrocher au plafond afin, à l'aide d'une acrobatie, de se retrouver sur la plateforme supérieure. Les autres aspects de la réalisation ne sont pas en reste avec d'excellents graphismes et des "anim" cools. Sympa et bien réalisé, Rocky Rodent, est un jeu agréable et amusant.

BANZZAÏ 19, rue Hegesippe Moreau 75018 PARIS – Tel : (19 33) (1) 45 22 38 60 – Fax : (19 33) (1) 45 22 70 31
RÉDACTION : **Redacteur en Chef** : Frank Ladoire – **Rédacteurs** : Animal, Lionel Vilner, David Taborda, Michaël Valensi, Hong Hai Vuong – **REDACTEURS GRAPHISTES** : **Maquette, création artistique** : Severine Dreux-Besnard – **Infographie vidéo** : Godefroy Luong – **Scanner / Photoshop** : Isabelle Lebigre, François Royere, Frédéric Levesque, Carol Gregg – **Dessinateur** : Remy Gross – **SECRÉTAIRE DE REDACTION** : Thierry Pierre – **PUBLICITE** : **Directeur** de Publicite : Antoine Harmel – **Directeur Commercial à Marketing** : Lionel Pillet – **Assistante Direction Commerciale** : Stéphanie Rumpler – **Assistante de Publicité** : Katia Rouxel – **FABRICATION** : **Chef de Fabrication** : Jacques Gouffé – **Secrétaire de Fabrication** : Isabelle Dubuc – **DIFFUSION, VENTES** : **Responsable** : Olivier Le Potvin – TE 73 – Tél : (1) 45 22 38 60 – **Correspondance Abonnement** : 36 rue de Picpus – 75012 Paris Tél : 43 42 00 60 – **Tarif abonnement France** : 6 numéros / 115 francs – **PROMOTION** : **Responsable** : Veronique Gardy – **TELEMATIQUE** : Jacques Garon, Christopher Ravenscroft, Animal, The Heathen – **COMPTABILITE** : **Chef Comptable** : Leila Arhabib assistée de Charles Convalot, Stéphane Bouchard, Hadia Sahel – **ADMINISTRATION** : Pascale Bry assistee de Janick Brohan – **DIRECTION EDITORIALE** : **Directeur de la publication et des rédactions** : Godefroy Giudicelli – **Directeur Délégué** : Patrick Andre – **Directeur Adjoint des Rédactions** : Stephane Lavoivard – **IMPRESSION** : **Imprimerie de Massy** – **Jean Didier** – Banzzaï est une publication de Presimage, Sarl au capital de 250 000 F. Siege social et principal etablissement : 19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris. – N° Commission paritaire 73904 – Dépôt légal 3ème trimestre 1993 – N° ISSN : 1160-0658

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant-droits ou ayant-cause, est illicite" (alinéa 1er de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contre-façon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal. – L envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. – La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n engageant que leurs auteurs. **Crédit photo et Copyright** : Nintendo,Mario, Super Nintendo et Game Boy sont des marques déposées par Nintendo Co.Ltd – Couverture : Jurassic Park TM © 1993 Universal City Studios, Inc. & Amblin Entertainment, Inc. – visuel extrait du jeu NBA Basket Ball © Teemo – visuel extrait du jeu Gargoyle's Quest II © Capcom – visuel extrait du jeu Kid Dracula © Konami.

WOLF CHILD

Adapté de la version Amiga, Wolfchild est un jeu de plate-forme/baston qui te permet de diriger un personnage doté de pouvoirs mystiques. En effet, après avoir récolté les bonus adéquats, il a la possibilité de se transformer en loup-garou. Passons au scénario : notre héros va devoir démanteler un réseau de méchant sur une île pas si déserte que ça.Les décors traversés sont nombreux : vaisseau, forêt, temple, base... Les ennemis aussi sont nombreux et tous mutants genre insectes et rapaces croisés avec des animaux rampants ou sur pieds. Bonjour leur tronche ! Sans oublier leur cruauté décuplée. Différent de la version originale, Wolfchild est un hit en puissance.

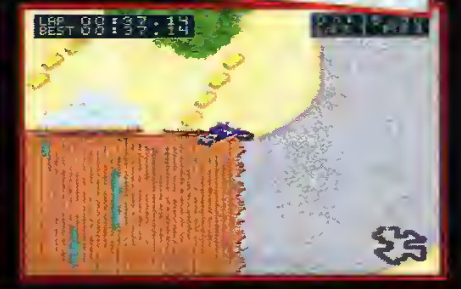


ROCK'N ROLL RACING

Ce jeu au titre assez farfelu est une simulation de course de chez Interplay à laquelle participent des chanteurs de Rock'n Roll à bord de leurs customs (des bolides préparés par leurs soins et suivant leurs goûts). Vu de 3/4, ce jeu comporte un tas de circuits, beaucoup d'options qui te permettent d'augmenter les capacités de ta voiture et de remporter toutes les courses. Ça va très vite, c'est très maniable, c'est dur comme il faut (c'est à dire pas trop mais assez quand même), et on peut jouer à 2 en même temps. En plus, il faut signaler une bande son d'enfer, pratiquement ce qui se fait de mieux sur Super Nintendo. En bref, un jeu fun ! Plus de précisions dans les mois à venir.

KAWASAKI CHALLENGE

Un nouveau jeu de course de motos ? Mais un petit jeu différent des autres : il s'agit de pilotter en solitaire des mets sur la plage de l'une des îles des caraïbes, ou une moto, sur un circuit de ces îles-là et arriver le premier avant les nombreux autres participants. Le tout vu "au dessus", avec quelques options pour égayer le tout.
Un bon jeu qui se laisse jouer.



EXCEPTIONNEL ! H.B. GAMES & BANZZAI

T'OFFRENT UN ÉCHANGE GRATUIT D'UN DE TES JEUX CONTRE UN JEU NEUF (NOTICE EN FRANÇAIS)

1 – Si vous avez un jeu Super Nintendo, NES avec boîte et notice appartenant à cette liste :
Addams Family, Aguri Suzuki F-1, Alien vs Predator, Amazing Tennis, American Gladiators, Axelay, Bart's Nightmare, Best of the Best, Bulls vs Blazers, Chester Cheetah, Chuck Rock, Combat Tribes, Cantra 3, Desert Strike, Dina City, Draganball Z, Euro Football Champ (K), Exhaust Heat (F1 Roc), Fatal Fury, Final Fantasy 2 US, Final Fight Guy + CD, Goal, Gods, Hook, Humonn G.P., Jockie Crush, Jimmy Connors, Joe & Moc 2, Ken 6, Kick Off, Krusty's Super Fun Hause, Lemmings, Magical Quest, Might & Magic 2 US, Mystical Ninja (Legend) US, NBA Basketball, NCAA Basketball, NHPLA Hockey '93, Out of this Warld, Parodius, PGA Taur Golf, Pilatwings, Populous, Prince of Persia, Ranma 1/2, Ranma 1/2 2, Raad Runner, Rushing Beat 2, Sim City, Sim Eorth, Sonic Blastman, Soul Blazer, Space Megaforce, Spiderman & the X-Men, Star Wars, Street Fighter 2, Super Adventure Island, Super Buster Bros, Super Double Dragon, Super Dunk Shat, Super Ghouls'n Ghasts, Super Maria Kart, Super NBA, Super Soccer, Super Soccer Champ, Super Tennis, Tetris 2, the Hunt for the Red October, Tiny Toons, Tom & Jerry, Tap Gear, Turtle IV, Valken, Wing commander, Wings 2, Warld League Soccer, Zeldo 3.
Si vous n'avez pas un jeu appartenant à cette liste, n'hésitez surtout pas à nous contacter au 16 (1) 43 38 49 98, nous ferons le maximum

2 – Choisissez. votre échange gratuit par ordre de préférence (numérotez votre choix 1, 2, 3)

1 ❑ Rushing Beat/Rival Turf
Jeu de Cambat de un à deux jaueurs simultanément. De nombreux caups différents pour aboutir à votre mission.

2 ❑ Saul Blader
Plus beau que Zelda. Ce jeu est un nouveau défi pour les amateurs d'aventure. Grands mondes à explorer. Le jeu le plus recherché des RPG.

3 ❑ Super Ghauls'n Ghasts
Cette version est la meilleure de ce grand classique. Tatalement différente de l'arcade, nouveaux pauvairs, nauveaux tableaux et nouveaux modes. A avair absolument.

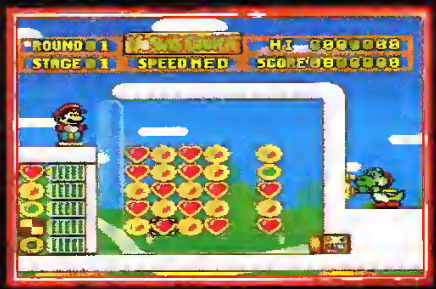
* Attention ! Ces jeux nécessitent "l'Universal Adaptator" (99F) si vous avez une Super Nintendo françoise...

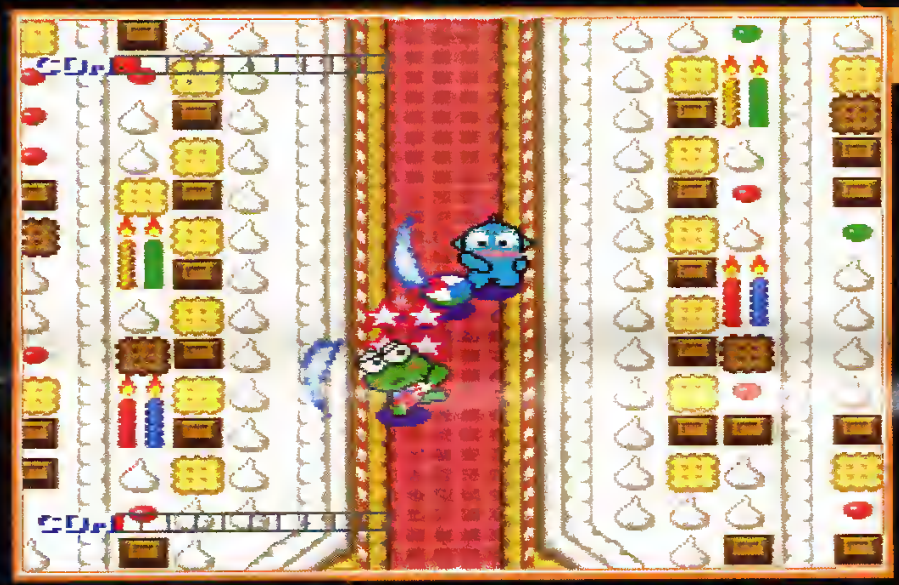
Envoyez uniquement votre jeu complet et votre choix + 20F de frais de port à :
HB Games, 38 rue Servan 75011 Paris

vous recevrez votre jeu sous 48H

YOSHI'S COOCKIES

Mario et le [illegible] Yoshi, les deux figures emblématiques de la célébrissime Nintendo, reviennent hanter nos jours et nos nuits dans un jeu d'adresse et réflexion de tout premier ordre. Se trouvant Mascarella dans leur victoire sur l'infame Bowser, ceux-ci s'immobilisent fermes, pour tuer le temps, ils décident d'ouvrir une fabrique de cookies, ce qui nous donne un excellent petit jeu à la Tetris. Il s'agit entre nous d'aligner quatre à la verticale, horizontale ou circulaires les cookies de même nature, sur les trois dispositifs de l'écran. Une fois l'écran vide, c'est gagné. [illegible] et déjà, de plus, peuvent se jouer à deux d'une façon excellent tant l'idée et la réalisation sont bonnes. Encore merci à Nintendo... Vivement la suite !





SANRIO SMATCH BALL

Voici un jeu typiquement japonais de chez Character Soft. Vu du dessus, deux petits bonhommes jouent à un jeu de foot dévient un peu sur le tennis. Une espèce de tennis-ballon, en quelque sorte. Les aires de jeu sont constituées de différents terrains divisés en 2 parties comportant un but de chaque côté et des dalles infranchissables délimitant le rayon d'action du joueur. Ensuite, il suffit de shooter dans la balle. Celle-ci rebondit sur les murs du terrain et prend souvent une trajectoire imprévisible qui peut conduire au but. Ce dernier est souvent protégé par des cases qui doivent d'abord être détruite auparavant par la balle et qui peuvent délivrer certains bonus autorisant des coups spéciaux. Très coloré, jouable, comptant de très nombreux terrains, ce jeu est très plaisant et est surtout conseillé à tout ceux qui aiment jouer à 2.

GP 1

Décidément, les simulations de courses sont légions ce mois-ci. Cette fois-ci tu participes au championnat du monde moto, et tu fais partie de l'une des meilleures équipe du moment. Tu concours sur les circuits les plus rudes et essaie sans cesse d'être le meilleur pour ensuite, en fin de saison décrocher le titre mondial. Tout ceci avec une vue à la F-Zero (ou le précédent), c'est à dire utilisant le mode 7 de la Super Nintendo pour un plus grand réalisme... Le tout est admirablement réalisé, et l'impression de vitesse rend la course assez spectaculaire. Et de plus le jeu est [illegible] comme celle qui permet à 2 joueurs de s'affronter simultanément. Plus de détails dans les prochains numéros de Generation.

TU POSSEDES AUSSI UN MICRO-ORDINATEUR (AMIGA, MAC, PC OU ST
TU VEUX CONNAITRE LES MACHINES DE DEMAIN,
ALORS NE RATE PAS LE NUMERO 57
DE GENERATION 4 (260 PAGES)

DOSSIER 3DO : la console de jeu du futur ?
SPECIAL USA : 80 pages de nouveautés !
JURASSIC PARK : le jeu micro dévoilé !
LE CAHIER CD : toutes les news concernant le CD-Rom tous les titres CD-I de la société Infogrames (Astérix, Kether, Marco Polo...)
REPORTAGE LUCAS ARTS : les prochains jeux des créateurs de la trilogie Star Wars !
les tests, l'aventurier fou (les meilleures soluces de jeux), 3 concours (un week-end à Londres, un voyag à Hollywood...), la disquette, les pages boutiques (pour commander sans se fatiguer des programmes DP)

GENERATION 4, LE MAGAZINE DES JEUX VIDEO SUR ORDINATEURS, CD-ROM ET CD-I

EN VENTE JUSQU'AU 26 AOUT – 35 FRANCS

La rubrique "News" varie au gré des pages dieponiblos dans Banzzaï. Elle est de retour ce mois-ci avec quelquee événements marquants du monde Nintendo. En plus des News, tout sur Jurassic Park (le film et les jeux !), et aussi rendez-vous également en page 10 pour découvrir toutes les cartouches de la rentrée avec lo compte rendu du C.E.S. de Chicago qui tient lieu à l'occasion d'annexe pour les News ! Mais les News c'est l'occasion de découvrir Super Widget ao jeu de plateformes, Lost Vikings, Pocky & Rocky... Si avec tout ça tu n'arrives pas à trouver ton bonheur, tu peux toujours oublier ta console et te faire griller au soleil !

MORTAL KOMBAT

Ayant fait fureur en arcade, Mortal Kombat est un jeu de combat réalisé à la manière de Street Fighter, avec plusieurs combattants et nombreux coups spécieux. Bien que Mortal Kombat ne puisse pas prétendre rivaliser avec Street Fighter, il demeure pourtant un jeu de combat assez original sur plusieurs plans.

Tout d'abord, les personnages ont été entièrement digitalisés à partir d'acteurs réels. Le réalisme de l'animation et de l'ambiance sont boostés grâce à cette originalité d'autant plus que les décors sont également digitalisés à la pertecbon.

Mortal Kombat possède egalement une violence inouïe et encore jamais vue : lors du round final, si tu bats ton adversaire, le "finish him" apparait. Dès lors, attends toi á voir un arrachage de cœur ou encore une décapitation é main nue !

Bien qu'à mon avis cette fontaine de sang sera retiré lors des versions consoles, j'espère que l'ambiance Mortal Kombat sera bien restituée sur nos machines préférées.

Sortie mondiale le 13 septembre sur Game Boy et Snin.

LOST VIKINGS

Déjà sorti récemment sur Amiga, Lost Vikings est un jeu assez dingue qui te proposera d'aider trois Vikings embarqués par des extra-terrestres !

Eux-mêmes ne comprennent pas ce qui leur arrive, s'ensuit alors des dialogues assez marrants et tout en français s'il vous plait !

Le jeu dans l'ensemble est un mélange d'action réflexion : les vikings se complètent, chacun ayant des aptiudes propres. L'un peut frapper, l'autre est agile, et le dernier possède un bouclier.

Lost Vikings est une belle réussite que tu découvriras lors de sa prochaine sortie.

JOUE ET GAGNE UNE CONSOLE DE JEUX SEGA OU NINTENDO 16 bits, EN APPELLANT LE :

36 68 68 88

L'Aventure en Direct !

...Au château de Gallway, sous l'emprise des Forces Obscures, la Princesse Myria, est prisonnière du méchant Gork...

...Toi, Zouvirak, ami fidèle et courageux, viens vite délivrer ta Princesse !

36 68 68 88 Produit par Connection

2,19 F/mn. Réglement sur simple demande à : Connection B.P. 7023 69341 LYON Cédex 07

ULTIMA games

Nouveau ouverture ULTIMA
57 av. des Gobelins - Paris 13ème

PARIS	5 Rd Voltaire 75011 Tél. (1) 43 38 95 81 Fax 43 38 11 86	TOURS	97 av. de Grammont 37000 Tél. 47 64 51 51
PARIS (Nation)	21 rue de Turin 75008 Tél. (1) 42 94 97 14	PORTIA	3, rue St Fiacre 20200 Tél. et fax 95 38 70
PARIS (Nation)	57 Avenue des Ternes Tél. (1) 44 58 74 77	JUAN LES PINS	14 Av. Maupassant 06160 Tél. 93 61 10 21
MARSEILLE	26 rue de la Paix 13006 Tél. 91 37 24 25	AIX EN PROVENCE	42, cours Sextius 13100 Tél. 42 97 35 47
MULHOUSE	13, rue de Hagueneau 68100 Tél. 89 56 87 67	NIMES	4, rue des Greffes 30000 Tél. 66 76 16 16
PERPIGNAN	2, rue Lafayette 66000 Tél. 68 56 76 20	BREST	2, rue Voltaire 41000 Tél. 54 74 44 53

ULTIMA Games 1ère chaîne de magasins de jeux vidéo neuf et d'occasion de Fran

neuf 490 occasion 490	SUPER NINTENDO FRANÇAISE	neuf 1090 occasion 790	SUPER NINTENDO US	neuf 1490 occasion 990	FAMICOM
neuf 350 occasion 49	UNIVERSAL ADAPTATOR AD 29	neuf 350 occasion 190	PRO 5 MANETTE ARCADE	neuf 149 occasion 49	DYNA - 1 JOYPAD

JEUX D'OCCASION, quelques uns de nos jeux:

ACTRAISER	250	SUPER TENNIS	250
CASTELVANIA	250	ZELDA	250
CONTRA	250	EVO	290
GHOUST AND GHOST	250	RUSHING BEAT	250
LEMINGS	250	STREET FIGHTER II	290
ROCKETTER	250	OUT OF THIS WORLD	330
R-TYPE	250	AXELAY	350
SOULBLADER	250	MAGICAL OUEST	350
		RAMMA 1/2	390
		STAR FOX	390

Pour tout autre jeu nous téléphoner. Plus de 150 titres de jeux d'occasion + de 50 titres de 199 a 290 F

NOUVEAUTÉS

American gladiators
Alien 3
Asterix
Bubsy
Bomber man III
Dragon ball 7 II
Final fight II
Starwings
Techno basket ball
Tazmania
et bien d'autres

CADEAUX

Pour tout achat de 4 jeux Supernintendo ou Famicom neuf pendant une période d'un an nous vous offrons gratuitement un jeu. Demandez votre carte 4 jeux achetés chez ULTIMA = 5 jeux pour vous

Nous reprenons tous vos jeux Megadrive contre des jeux Super Nintendo sans rien payer.

Remplacez votre ancienne console et tous vos jeux contre console et jeux d'un autre modèle ou d'une autre marque.

ECHANGE :

Nous sommes les moins cher de France. échange Jeux Super Nintendo, Game boy, Nintendo NES : 50 F

ACHAT

Nous achetons COMPTANT ou en bon d'achat sur la matérie neuf ou d'occasion, tous vos jeux et vos consoles au plus haut cours du marché.

BON DE COMMANDE CONSOLES et JEUX
à renvoyer uniquement à notre agence de Paris
ULTIMA GAMES : 5 rd Voltaire - 75011 Paris
Tél. (1) 43 38 95 81 - Fax. (1) 43 38 11 86
Pour le VPC demander Thierry

Nom Prénom
Adresse complète
Tél : (obligat) CB n°
Date d'expiration Signature

Produit	Prix
Montant	
Frais port/Jeux 100F / Port logiciel 25F	
Total	

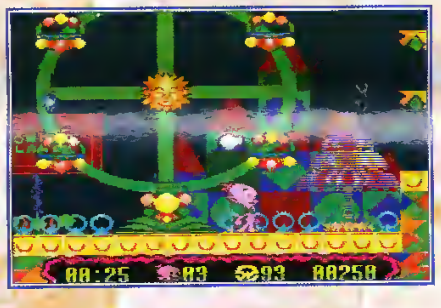
MATINEE

Joe Dante dont on se rappelle qu'il avait réalisé Gremlins nous fait une petite crise de nostalgie puisque sa prochaine production nous ramène en 1962, dans une petite ville de Floride où un ado essaye de grandir à l'ombre des salles obscures. L'ambiance du film est un peu irréelle car l'action se situe sur fond de crise des missiles de Cuba, moment où la psychose de la guerre atomique était à son apogée. Qui plus est, la ville toute entière est en émoi depuis qu'on a annoncé la venue du spécialiste des films

d'horreur de série B pour la première de son dernier film : Mant (l'homme fourmi). Le spectateur (toi) pourra donc assister au film dans le film ce qui constitue incontestablement l'un des moments forts de Matinée car Joe Dante excelle visiblement dans l'art de parodier les vieux films d'horreur d'antan. En conclusion, Matinée se laisse voir, surtout si tu es un fan de ces films. Dommage tout de même que l'histoire ne bénéficie pas d'un scénario plus costaud.

SUPER WIDGET

Pour ceux qui connaitraient pas le personnage de dessin animé qui soit dit en passant fait un tabac aux US, je dirais que Super Widget, leur permettra de rentrer dans la peau de cet extraterrestre malingre mais doté d'une structure cranienne plus qu'imposante qui lui a donné la folie des grandeurs. La preuve, notre ami Widget se croit investi d'une mission de la plus haute importance : veiller au bien être de notre planète et, à plus long terme, de la galaxie toute entière (quand je te disais que Widget avait pris la grosse tête !). Tu l'as compris, c'est à toi de guider les pas de notre défenseur d'univers a travers un jeu de plateformes aux décors tres variés (normal, puisque tu voyages d'une planete a l'autre...). Le point fort de cette production d'Altus tient aux innombrables et incroyables transformations que tu peux faire opérer à ton perso : j'en ai compte pas moins d'une bonne dizaine ! Pour le reste, il faudra attendre la version définitive pour juger de l'ensemble.



POCKY & ROCKY

On connait Natsume pour avoir notamment pondu le tres bon Spanky's Quest testé dans le dernier Banzzaï. L'éditeur japonais nous revient avec une cartouche dans un genre différent puisqu'il s'agit cette fois ci d'un shoot'em up à la commando mais avec des personnages et des monstres nippons (ni mauvais. .). Pouvant se jouer à deux joueurs en même temps, Pocky & Rocky dispose de très beaux graphismes ainsi que d'une excellente jouabilité. Pour preuve, tu peux interragir avec ton copain pour un maximum d'efficacite au cours des multiples combats que tu auras à livrer. En outre, de nombreux bonus te permettront comme de coutûme de refaire le plein en énergie ou encore de récupérer un armement plus puissant. Très prenant, Pocky & Rocky devrait se révéler un excellent achat lors de sa sortie en France que nous espérons prochaine.

TU AIMES LA MEGADRIVE, LA MASTER SYSTEM ET LA GAME GEAR ? ALORS TU VAS ADORER SUPERSONIC !

GENIAL, C'EST AUSSI 15 FRANCS

N°12 - JUILLET 1993 - MAGAZINE GRAND FORMAT

TESTS : Cool Spot, King Of The Monsters, Micro Machines, the Flinstones, Mazin Wars, Wimbledon 2, Mickey Mouse, Tom & Jerry

POSTER GEANT : Bubsy

TRUCS & ASTUCES : les tout derniers "tips & codes"

LE COMPTE-RENDU DU CES DE CHICAGO

LA SUITE ET FIN DE LA SOLUCE D'ECCO.

A NE PAS RATER LES CARTES COLLECTORS ENCARTÉES DANS LE MAGAZINE ET LE SUPER FRISBEE COOL SPOT

DARKWING DUCK

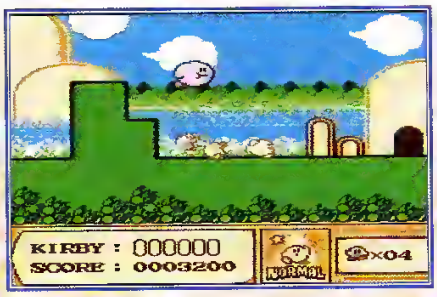
Tiré d'un dessin animé mettant en scène un pote à Donald, Darkwing Duck est un jeu de plateformes à la sauce Capcom qui te mettra dans les plumes d'un canard justicier. Après une intro assez belle, tu pourras choisir parmi trois niveaux qui te confronteront à de tembles ennemis dans divers quartiers de la ville. Le jeu est assez courant : scrolling multidirectionnel, possibilité de sauter de tirer et même de s'accrocher à la manière d'un Strider vengeur. La réalisation générale est assez réussie (Capcom oblige) et le jeu semble assez accrocheur. Test prochainement.

KIRBY'S ADVENTURE

Déjà sorti sur Game Boy, Kirby sur Nes n'a plus rien à voir avec son prédécesseur. En effet l'aventure est facilement cent fois plus longue et le personnage principal possède de nombreuses nouvelles aptitudes.

Kirby est une sorte de gros ballon de baudruche qui peut se gonfler pour voler ou qui peut avaler ses ennemis pour les recracher. En avalant certains d'entre eux, il peut leur voler leurs armes et devenir un super guerrier : une épée digne de Strider, des flammes brulantes, une transformation en roue, en tornade etc...

Le jeu Kirby possède une concentration d'idées jamais vue encore dans un jeu vidéo, on en découvre toutes les cinq minutes. Force est de constater que la société Hal va se faire une réputation gigantesque grâce à ce titre !



INFO DE DERNIERE MINUTE

Notre reporter en vadrouille entre deux reportages sur les jeux à venir nous apprends à l'instant qu'un nouveau magasin, ULTIMA GAMES, situé au 75 Avenue des Gobelins 75013 PARIS va ouvrir ses portes DEBUT AOUT.

Il l'a découvert en sortant de la station de Métro Gobelins (ou Place d'Italie...). Tous les Segamaniaques et Nintendoistes y trouveront de quoi satisfaire leurs appétits

LUDI GAMES
VAS-Y, COGNE !
Tes couteaux mortels et ton bazooka sont sortis ?
Tes prises de lutte, ajustées ?
Tes techniques de guérilla et de frappe, au point ?
Fighting Spirit
PRET, HÉROS ?
Ils sont 10, plus redoutables les uns que les autres.
Ils pratiquent chacun 20 coups mortels aux noms effrayants: le "Tonnerre Bleu", le "Coup du Papillon", le "Double Coup de Massue", le "Tacle Foudroyant"...
Si la peur te gagne, si des frissons te parcourent le dos, alors, va plutôt jouer à la poupée !
"Le Tonnerre bleu", effrayant, non ?
REPLAY
"Le Tacle foudroyant" est une spécialité de Vortz
Grâce au ralenti, rend en direct le coup du "Tranchant mortel"
SOS LUDI
36.15 LUDI GAMES
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
JALECO

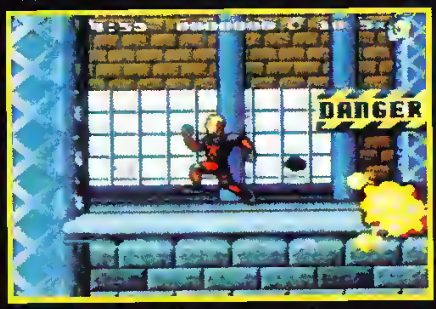
1993 SUMMER CES

Acclaim

Pour plus de détails sur Mortal Kombat, cf. rubrique "News".

Itchy & Scratchy : de nouvelles aventures pour les Simpsons.

Acclaim's World Cup Soccer sur Super Nintendo.



Les Crash Dummies arrive sur consoles Nintendo !

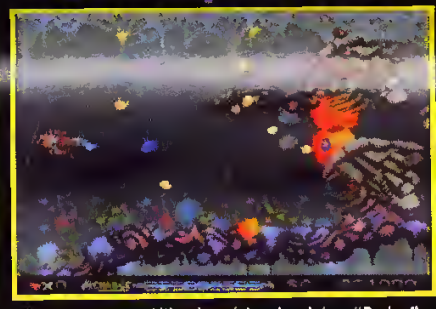
ACCOLADE

Pelé, un grand nom pour un grand jeu ? On l'espère !

Speed Racer, une course mélant décor 3D et "bitmap".

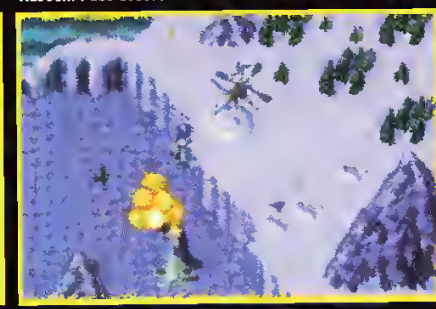
Bret Hull Hockey, un concurent au Stanley Cup de Nintendo ?

ACTIVISION



Biometal : un shoot déjà présenté dans la rubrique "Rock..."

Kaboom : des décors immenses dans ce jeu.



River Raid : un shoot'em up qui promet beaucoup !

"LE NINTE

Le CES de Chicago est toujours un salon à part, un événement à part, un monde à part avec ses habitudes, ses surprises, ses stands gigantesques (encore plus qu'à Las Vegas) et ses désillusions. Et cette édition n'a pas failli à la règle avec son flot de nouveautés. Bousculée par sa grande rivale Sega, qui ne cesse de gagner des parts de marché aux US, la société Nintendo a mis les petits plats dans les grands et présentait nombre de jeux exceptionnels (cf. article sur Nint plus loin). Certains éditeurs emboîtent le pas et p toujours plus incroyables même si quelques produ Mais plutôt qu'un long discours, commençons l'im

Absolute Entertainment

Chez cet éditeur, peu de nouveautés hormis Super Turn & Burn, un simulateur de vol utilisant le mode 7 de la machine. Peu de détails sur ce jeu, le développement ne faisant que commencer. Autre titre, Super Battletank 2, la suite du premier. Rien de plus à dire !

A noter toutefois le développement de Star Trek (photo) sur Nes et Game Boy. Reste maintenant à voir si l'un de ces jeux sera un jour distribué en France, ce qui n'est pas encore fait.

Acclaim

Toujours des titres par dizaines dans cette société, certains étant d'ailleurs seulement destinés au marché américain. Parmi ceux-ci Mortal Kombat (sortie le 13 septembre en France) et Acclaim's World Cup Soccer (photo) sur Super Nintendo. Si le premier est un clone de Street Fighter 2 pas mal réussi du tout, le second est une simulation de football. La technique semble excellente avec de bons graphismes et surtout une bonne animation. La bataille va être rude entre tous les jeux de football prévus pour cette fin d'année. Autre titre annoncé, Itchy & Scratchy (cf. photo) comptant de nouvelles aventures de la famille Simpsons. Il s'agit d'un jeu de plateformes très fidèle à l'ambiance du dessin animé. Toujours dans le domaine des jeux de plateformes, il faut signaler la sortie prochaine des "Crash Dummies", toujours basé sur le dessin animé du même nom très en vogue en Allemagne par exemple.

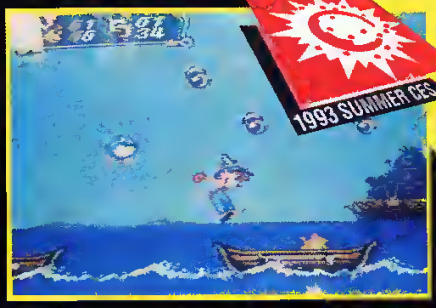
sent des cartouches
me Super Nintendo-ont déçu.
taire du cru Chicago 93, un bon millésime.

Accolade

Des news chez Accolade avec trois jeux. Le premier se nomme Speed Racer (cf. photo) et est directement adapté de la version micro. Il s'agit d'une course automobile mariant les graphismes digitalisés et les décors en 3D vectorielle. La version PC est marrante, reste à attendre les premières routines sur Super Nintendo.
Autre style, autre genre avec Pele (cf. photo), une simulation de football. Encore une fois, le jeu en est à ses débuts et il est difficile de se prononcer objectivement sur les qualités futures du produit. En tout cas, avec une licence pareille, Accolade se doit de réussir un méga-jeu de football. Toujours dans le domaine sportif, à signaler Brett Hull Hockey (photo), une simulation de... hockey utilisant le mode 7 de la console. La caméra suit l'action en zoomant sur le terrain. A part cela, le jeu est très complet au niveau des options.

Activision

On ne présente plus Biometal (photo), un shoot'em up assez bien réussi utilisant les caractéristiques de la console. En revanche, Kaboom (photo) est un vrai nouveauté dévoilée lors du CES. L'histoire est classique avec un savant fou qui revient pour détruire la terre. Histoire de le contrer, le joueur dirige un petit personnage dans un jeu de plateformes bien fait, aux décors très styles. La cartouche compte 24 niveaux et promet des heures de plaisir.
Autre titre totalement nouveau, River Raid (cf. photo), un autre shoot'em up radicalement différent de Biometal puisque basé sur un scrolling vertical. Pour les connaisseurs, River Raid est à rapprocher de Xevious ou Dragon Saber. Les méga-armes sont bien sûr au rendez-vous, comme les bonus de toutes sortes : par exemple, pour les niveaux se déroulant en pleine nuit, le joueur devra utiliser son module infra-rouge pour découvrir le terrain et les ennemis. La réalisation technique est très



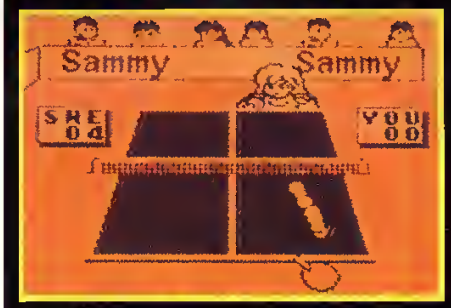
Ardy Lightfoot : un bon jeu de plateformes en perspective !

Bullet Proof Software

Pitfall Harry : un jeu déjà sorti il y a des années sur consoles 8 bits. L'histoire d'un aventurier en quête de l'élixir de vie. Les premiers du jeu vidéo en réclament !

Obitus : on attend toujours la sortie de ce jeu qui obtint un grand succès sur ordinateurs et plus précisément sur Amiga. Un mélange de phases d'arcade et de phases d'aventure.

Sammy

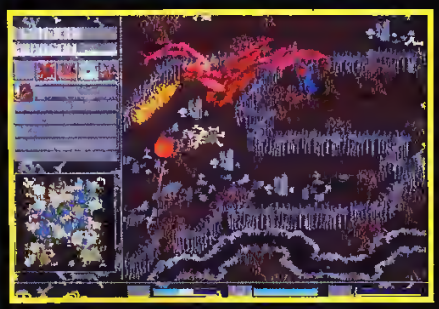


Battle Ping Pong : enfin une simulation de ce sport !

CAPCOM

Duck Tales 2 : encore un jeu Capcom au succès garanti !

ASCIIWARE



Dominus : un des premiers jeux de la société Asciiware.

Megaman 6 : le filon n'est toujours pas épuisé. Génial !

BEAT The ★ BEST
LUDI SPORT

F1 POLE P
PROFESSIO

VOUS AVEZ TOUJOURS RÊVÉ D'ÊTRE AU VOLANT D'UNE MC LAREN, D'UNE WILLIAMS RENAULT OU D'UNE FERRARI ...

VOS IDOLES S'APPELLENT AYRTON SENNA, JEAN ALESI OU NIGEL MANSELL ...

ET VOUS ÊTES AMATEUR DE SENSATIONS FORTES ET DE LONGS CHALLENGES À DEUX...

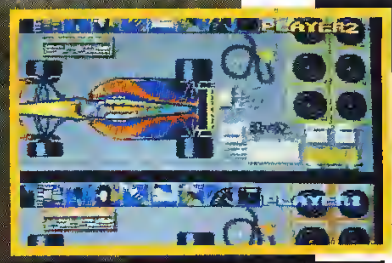
36.15 LUDI GAMES

OSITION, N PILOTE

Sélectionnez votre voiture et votre pilote, le rêve devient réalité.

Le célèbre circuit de Monaco, avec ses chicanes et son tunnel en pointillés sur la carte.

- 1 ou 2 joueurs simultanément sur un écran splité
- 3 modes de jeu : entraînement, essais libres ou championnat du monde
- 16 circuits, 7 écuries et 14 pilotes inscrits à la Fédération Internationale Automobile (FIA)
- Réglage de 5 paramètres sur la voiture (pneus, freins, boîte de vitesse, ailerons, suspensions)
- Sauvegarde de la configuration de la voiture et du classement en championnat du monde.



Règlez votre voiture en fonction du circuit et des conditions de course.

Le mode 2 joueurs vous tiendra en haleine des heures durant ... c'est certainement la meilleure simulation de F1 à 2 !

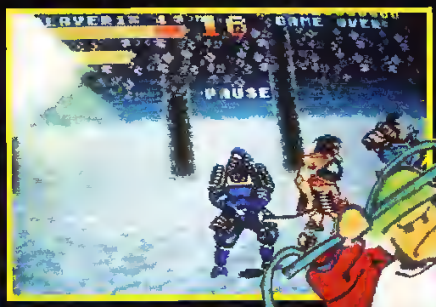
F1 POLE POSITION,
LA PERFECTION SUR TOUTE LA LIGNE !

Licensed by FOCA To Fuji Television Super Nintendo . © 1992 Human Entertainment Inc / Game Boy . ©1993 Varie Corporation / © 1993 Ubisoft
Nintendo ®, Super Nintendo ®, Game Boy ® entertainment system the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of

Super Megaman : petite déception sur Super Nintendo.

Mountain Sports : comment s'éclater en montagne ?

ABC Monday Night Football : un énième jeu de football américain.



Sengoku 2 : c'est la société Data East qui se charge de la conversion de ce titre. Mais cette société fait comme à l'habitude. Attendons le résultat.

Legend Of The Ring réuni les plus grands boxeurs de ce sport.

Soccer : un jeu de football entièrement réalisé avec le mode 7.

Lester The Unlikely : une réalisation superbe pour un jeu de plateformes assez classique.

satisfaisante avec des graphismes de qualite et surtout un scrolling d'une fluidité parfaite. Reste a juger de la jouabilité, plus tard !

Dernier jeu présenté, Pitfall Harry (cf. photo). C'est l'histoire d'un aventurier en quête de l'elixir de vie. Ça ne te rappelle rien, ça ? Une sorte de Docteur Jones, quoi. En fait, ce jeu est bien connu des pionniers des jeux vidéos (je parle de ceux qui possederent en leur temps un C64 ou un Atari 800XL). L'action est vue en coupe (c'est à dire en 2D ; j'explique pour les lents du cerveau), le personnage affrontant toutes sortes d'ennemis et déjouant (seulement si tu es un bon joueur) de nombreux pièges. Au total, la cartouche comptera 30 niveaux, un long périple il est vrai, mais que ne ferait-on pas pour acceder à l'immortalite !

American Sammy

Toujours les mêmes jeux presentés sur Super Nintendo chez cet editeur. En revanche, une nouveauté sur Game Boy dénommé Battle Ping Pong (cf. photo) etait sur le stand. Le resultat final est correct même si quelques minutes (voire un peu plus) sont nécessaires pour maîtriser parfaitement la raquette. En tout cas, voilà une bonne idée ! En effet, les amateurs de ping-pong sont beaucoup plus nombreux qu'on ne le pense !

Asciiware

Après avoir développé plusieurs périphériques pour Sega et Nintendo, la société Asciiware se lance maintenant dans l'edition avec trois jeux : Ardy Lightfoot (cf. photo), Dominus et Spellcratt. Le premier est un classique jeu de plateformes dans lequel le joueur dirige un "perso" accompagné d'un... familier. Rien à dire de plus pour l'instant. On verra plus tard s'il s'agit d'un jeu de plateau de plus ou s'il apporte reellement quelque chose de nouveau.

Quant a Dominus et Spellcratt, il s'agit de deux conversions de jeux micros, deux jeux de rôle. Encore une fois, le developpement est a peine commence. Difficile de se faire une idee même si ce genre de jeux est le bienvenu sur consoles

Bullet Proof Software

Pas grand chose de nouveau ! Decidémment, les programmeurs mettent un certain temps a finaliser leurs productions. On attend toujours Obitus (cf. photo), encore une conversion d'un jeu micro qui devrait, normalement, mettre l'accent sur les pasages arcades du jeu. Concernant Yoshi's Cookie, précipite-toi dans la rubrique "Rock Around The globe" pour en apprendre un peu plus sur le jeu. Voila !

Capcom

Completement "parano", la société Capcom interdit de filmer ou de photographier le moindre de ses produits. Alors, d'ordinaire, nous les journalistes, on est furax car on ne peut prendre de belles photos pour vous les présenter dans le journal. Mais cette fois-ci, il faut bien avouer que, même si c'est regretable, on n'en a pas fait une maladie, la société Capcom ayant raté son rendez-vous de juin. Excepté le fabuleux, le somptueux, l'exceptionnel, l'incomparable Street Fighter 2 Turbo (prévu pour le mois de septembre aux dernieres nouvelles), le reste de la production Capcom ne brillait pas outre mesure. Le tant attendu Super Mega Man (cf. photo) n'est pas inoubliable (même si les amateurs vont adorer), Aladdin est largement surclassé par la version Megadrive et Goof Troop ne vaut pas les précedentes licences Disney.

En revanche, Capcom reste sans doute la meilleure des sociétés sur Nes avec des titres superbes tels Mega Man 6 (cf. photo)(de la même veine que les précedents) et Duck Tales 2 (cf. photos), lui aussi extrêmement bien réalisé. Il ne faut pas oublier non plus Mighty Final Fight, l'adaptation Nes de Final Fight.

Sur Game Boy sont egalement prevus bon nombre de cartouches telles Mega Man 4 et Duck Tales 2.

DTMC

Trois titres annoncés pour l'année 93 chez cet editeur. Le premier, Lester The Unlikely (photo) est un enième jeu de plateformes assez bien réalisé. Les decors sont d'une beauté incroyable avec des degrades somptueux. Les animations du personnage se veulent très soignées avec l'utilisation des techniques de "rotoscoping" pour les mouvements. Le hic, c'est que ces animations n'étaient pas finalisées pour le CES. Sinon, les dangers sont classiques même si le héros peut effectuer toutes sortes de mouvements comme se mouvoir à la maniere de Tarzan.

Autre jeu, Mountain Sports (photo) propose au joueur de s'essayer aux disciplines de montagnes comme le "quad", l'escalade ou bien encore le canoé-kayak. Encore une fois, le jeu

semble bien réalisé pour une production de ce genre (multi-épreuves)... Reste maintenant à juger de la jouabilité.

Data East

Cet éditeur très connu en arcade s'est fait un nom sur console 16 bits avec Joe & Mac et Dragon's Lair. Les prochains titres à sortir se nomment ABC Monday Night Football et Sengoku (cf. photos). Pas la peine de s'éterniser des heures sur le premier, c'est une simulation de football américain, entièrement réalisée grâce au mode 7 de la Super Nintendo. C'est très bon pour ceux qui aiment. Le second est plus international et déjà connu par les amateurs de Neo-Geo. Il s'agit en effet d'une conversion d'un titre SNK. L'action se déroule suivant un scolling horizontal dans un japon médiéval. La version SNK (Neo-Geo) avait impressionnée lors de sa sortie notamment grâce à l'accompagnement sonore et à la taille des sprites Espérons qu'il en sera de même sur Super Nintendo. La pré-version sur laquelle nous avons pu jouer est prometteuse.

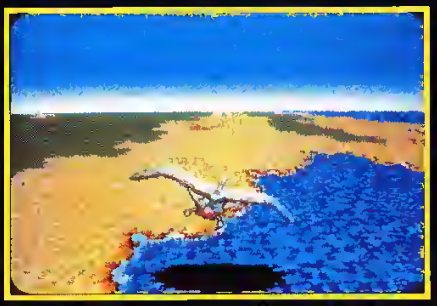
Electro Brain

Il y avait plusieurs raisons de s'attarder sur le stand Electro Brain cette année. Pour regarder et découvrir les nouveautés dans un premier temps et pour obtenir un autographe de l'un des boxeurs les plus fantastiques que ce sport n'est jamais connu, Ray Sugar Leonard. Ce dernier dédicaçait gentiment sa photo à l'occasion de la présentation du jeu Legend Of The Ring (cf. photo), un jeu de boxe regroupant les plus grands champions de boxe de ces dernières années. L'action est vue de derrière le boxeur (on voit son dos) et l'adversaire est de face. Tous les coups sont possibles et le titre de champion des champions risque d'être difficile à décrocher. Autre nouveauté, Soccer, un jeu de football comme son nom anglais l'indique utilisant la mode 7 de la Super Nintendo (décidément, c'est une manie !). Sympa !
Est annoncé également Metal Masters, un jeu de combat de robots de la société Infogrames déjà sorti sur micros, sur Game Boy tout comme Jim Powers, un jeu de tableaux originellement de chez Loriciel.

Electronic Arts

Etait présenté B.O.B (testé dans le dernier numéro de Banzzaï) et NHLPA Hockey 94. Ce dernier n'est autre qu'une nouvelle version de la cartouche testée dans ce numero. Pas grand chose de nouveau à dire.

ENIX AMERICA CORPORATION



7th Saga : des phases de jeux à la Pilotwings !

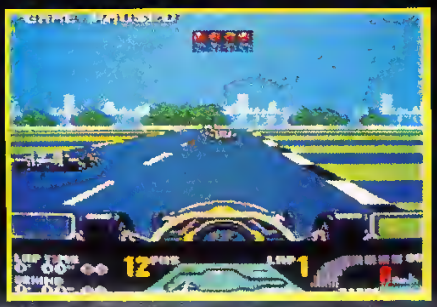
HUDSON GROUP

HUDSON SOFT

1993 SUMMER CES

Sans aucun doute la plus grosse licence d'Hudson, "La Belle Et La Bête" pour Super Nintendo. Malheureusement, ce jeu à de grandes chances de n'être distribué qu'aux Etats-Unis. Il ne nous reste plus qu'à espérer !

GAMETEK



Nigel Mansell sur Nes : enfin une bonne courses de voitures ?

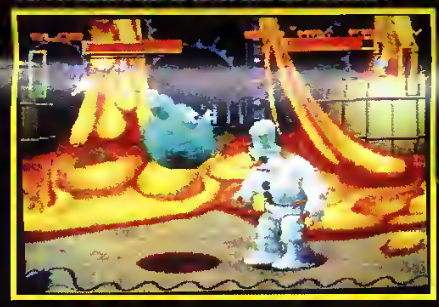
L'intercepteur GameTek sévit aussi sur Super Nintendo

Retrouvez bientôt le heros du film sur vos consoles Nintendo

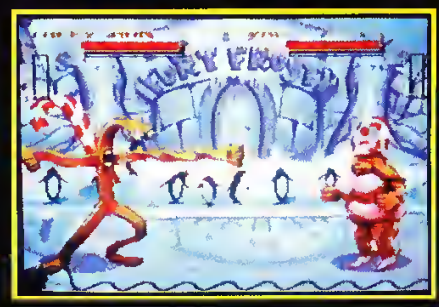
OCEAN SOFTWARE LIMITED
25 BOULEVARD BERTHIER
75017 PARIS
TEL: (1) 40539286
FAX: (1) 42279573

Virtual Soccer : une autre simulation de football !!

4 in 1 : plusieurs sous de cartes dans une cartouche !

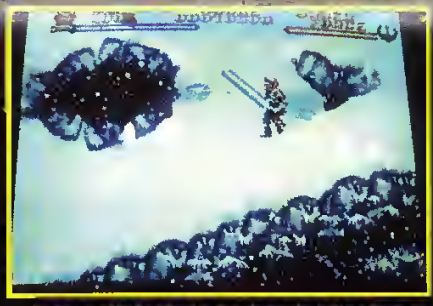


Clay Fighter : un jeu à la Street avec des "anim" d'enfer !



Hammerin' Harry : la conversion du jeu d'arcade.

Undercover Cops : encore une adaptation d'arcade !



Super Empire Strikes Back : dans le bande de Star Wars.

CAPTAIN VIPER TE FAIT GAGNER 2 CONSOLES MEGADRIVE CHAQUE SEMAINE * !!!

* ENVOYE EN RECOMMANDÉ À CHAQUE GAGNANT SOUS 15 JOURS

36 68 18 00*

LA TOUR INFERNALE

La plus grande tour de New-York est la cible de terroristes déterminés. Dans moins de 10 minutes, la tour va être détruite sous le souffle de bombes de plus 500 Kg. Avec le CAPTAIN VIPER, trouve le code qui va te permettre de les désamorcer. Attention, plus de 10 pièges ont été posés par les terroristes pour t'éliminer.

CHAQUE MOIS, 8 CONSOLES MEGADRIVE A GAGNER !

Règlement disponible sur simple demande à PRESSIMAGE 19, rue Régéspipe Mercou 75018 PARIS

Le geste qui sauve ! 36 68 18 00

*La taxation de la minute de connexion est à 2,19 Ff.

Enix

On se souvient de cet éditeur pour avoir édité l'un des premiers et encore maintenant l'un des meilleurs jeux disponibles sur Super Nintendo, Actraiser. La suite fut tout aussi glorieuse avec l'édition de Soulblader, un jeu de rôle de grande qualité. Réjouissez-vous car les prochaines productions de la société Enix risquent de décoiffer un max. Dans le domaine des jeux de tableaux est annoncé Actraiser 2, amélioré sur tous les points (graphismes, sons, animation, jouabilite...) d'apres les programmeurs. Vivement la sortie !
Dans un autre genre, on attend The 7th Saga (cf. photo), un jeu de rôle très proche de Soulblader intégrant des phases de jeu à la Pilotwings. La réalisation semble grandiose et surtout, le jeu possede une duree de vie incomparable. Esperons que cette cartouche puisse un jour être francisee. Mais ce n'est pas tout, deux autres jeux sont en preparation, E.V.O et Paladin's Quest.

Gametek

Déja présenté lors du CES de Las Vegas, Kawasaki Caribean Challenge est enfin terminé. Il s'agit d'un jeu de course de scooters des mers, le tout vu d'avion. Si tu veux en savoir plus, rendez-vous dans la rubrique "Rock Around The Globe". Vraie nouveaute chez Gametek, Nigel Mansell World Championship (cf. photo), adapte de la version Super Nintendo. Le resultat n'est pas trop mal et sera a ma connaissance le seul jeu de
ce genre (vu de l'interieur d'une voiture) sur Nes.

Hudson Soft

Très impliquée sur la gamme Nec (Hudson est l'inventeur de la PC Engine et fabrique les cartouches de la machine), la société Hudson vient de décrocher sa première licence Walt Disney avec l'adaptation Super Nintendo de Beauty & the Beast
(cf. photo) (la Belle et la Bête). Le développement vient de débuter mais les quelques séquences du jeu déja finalisées laissent augurer d'un grand jeu.
Autre licence pour Hudson, celle du dessin animé Inspecteur Gadget, bien connu dans notre pays pour avoir été diffusé sur France 3. Encore une fois, les programmeurs ont fait un superbe travail sur ce jeu de plateformes avec une réalisation sympa mais surtout avec la possibilité offerte au joueur de se sortir de pratiquement toutes les situations grâce aux multiples gadgets (d'où le nom du cartoon et du jeu) du personnage.
Enfin, dernière nouveaute de chez Hudson, Virtual Soccer, encore une simulation de football. Grosse nouveaute, la vision du terrain change en fonction des actions et surtout suivant la localisation de celles-ci. Si le joueur se rapproche du but, la caméra vient se placer derrière dans l'axe longitudinal du terrain, derrière le but. En revanche, si le ballon se trouve dans le rond central, la vue est plus classique, de profil en simili 3D.

Interplay

Beaucoup de jeux chez cet éditeur dont la plupart étaient déja présents au CES de Las Vegas. Je parle de Rock'n Roll Racing, Claymates et The Lords Of The Rings (cette dernière cartouche sera compatible avec la souris). Ils ont tous ou presque été présentés dans la rubrique Rock Around The Globe, le dernier, Rock'n Roll Racing l'étant ce mois-ci. Mais l'événement du stand Interplay, c'était Clay Fighter (cf. photo), un jeu de combat à la Street Fighter 2 avec des personnages genre pâte à modeler. Les animations ne sont pas mais du tout (si tu as déja vu le clip de Peter Gabriel de "Sledge Hammer", tu as une assez bonne idée de ce que ça peut donner) et les combattants assez variés pour donner une bonne durée de vie à la cartouche.
Sur Game Boy, une nouveaute également, 4 in 1 (cf. photo), une cartouche intégrant 4 jeux de réflexions comme le solitaire par exemple.

Irem

Editeur très connu en arcade et sur Super Nintendo pour avoir réalisé la série des R-Type, la qualité de ses productions ne s'est pourtant jamais imposée dans le monde des joueurs. Cette situation risque de changer très rapidement avec l'arrivée tout d'abord de Rocky Rodent (déja present a Las Vegas) mais surtout de Hammerin' Harry (photo) et de Undercover Cops (photo). Le premier est une conversion du jeu d'arcade du même nom, déja teste dans Banzzai sur Nes d'ailleurs, et compte l'histoire d'un individu qui part en guerre contre des ouvriers et leurs chantiers avant de découvrir que des investisseurs immobiliers véreux se cachent derrière.
Techniquement, c'est pas mal. En bref, Hammerin' Harry pourrait bien être un des jeux de plateformes de cette fin d'année sur Super Nintendo. En ce qui concerne Undercover Cops, même refrain, c'est aussi une adaptation du jeu d'arcade. Pas d'histoire, il s'agit de bastonner comme un malade contre des hordes d'ennemis tous plus bestiaux les uns que les autres. Le jeu d'arcade est superbe, reste à espérer que la conversion en sera de même. Grande nouvelle, il sera possible de jouer à deux simultanement.

JVC

Avec la sortie il y a quelques mois de Star Wars sur Super Nintendo, tout le monde attend la suite avec impatience, Super Empire Strikes Back (cf. photo). Au CES, seul un niveau complet était visible et c'était déjà pas mal même si certains diront qu'il s'agit du précédent épisode transposé dans un autre décor. Rien de plus à dire sinon que le jeu sera deux fois plus long avec, encore une fois, des phases de jeu de 2D et des scènes utilisant le mode 7 de la Super Nintendo. Attendons pour voir !
On attend aussi Jaguar XJ220, une course de voitures, Dungeon Masters, un jeu de rôle et Sylvalion, un jeu d'arcade dans lequel le joueur dirige une espèce de dragon.

Jaleco

La qualité des jeux Jaleco est en progression, c'est certain, il suffit de jouer quelques minutes avec King Arthur's World pour s'en convaincre. Les softs a venir sont d'un autre genre avec Logic Bomb, un jeu d'arcade vu de haut et déja presenté dans la rubrique "Rock...". Sur Super Nintendo toujours est annonce Pro Sport Hockey (cf. photo), un énième simulation de... attention tous en cœur, hockey ! Pour couper court, sache tout de suite qu'il est pas mal du tout et très jouable. Toujours dans les simulations sportives, il faut signaler Goal 2 (cf. photo), mais alors histoire de le signaler car c'est vraiment pas genial.
Dernière précision, la sortie annoncée de Goal sur Game Boy. C'est en fait le même jeu.

Kaneko

Trois nouveautés prévues sur Super Nintendo avec pour debuter Fido Dido, un jeu basé sur le personnage de la pub (rappelle-toi le héros de la pub 7 UP !). D'après la démo tournante presente au CES, les animations semblent réussies, ce qui est bien le principal. Pour le reste, il faudra patienter un peu.
Autre titre, Chester Cheetah .. Wild, Wild Quest (cf. photo). Il s'agit d'une nouvelle cartouche basée sur ce personnage bien supérieure à la première. Le héros possède de nombreuses attitudes et sa maniabilité est bien meilleure.
Dernier jeu présenté, Socks The Cat (photo), un nouveau jeu de plateformes. Encore une fois, le développement du jeu démarrait, difficile donc de porter un jugement.

Kemco

Bonne nouvelle, Top Gear 2 (cf. photo), c'est pour bientôt et le jeu s'annonce bien mieux que le premier. Premierement, les voitures ne sont plus en bitmap mais entièrement modelisées en 3D. Les circuits sont toujours aussi tortueux et le relief accidenté. Autre nouveauté, The First Samourai (cf. photo), adapté de la version micro. Il s'agit d'un jeu de plateformes se déroulant en plein japon medieval. La realisation est très fidele a l'original.

Konami

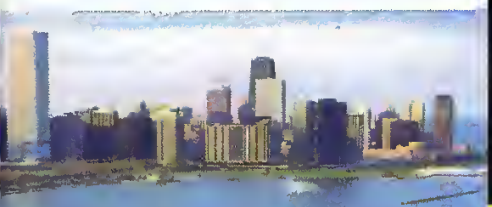
Konami est sans doute l'un des meilleurs éditeurs mondiaux sur Sega et Nintendo. La quantite et la qualité de leurs productions laissent réveuses plus d'une société d'édition. Après avoir aligné les hits avec Ninja Turtles, Axelay, Prince of Persia, Konami continue à soutenir la Super Nintendo avec l'arrivée prochaine de Sunset Riders (cf. photo), adapté du jeu d'arcade et déja disponible sur Megadrive. La réalisation est très proche de l'arcade et devrait plaire à tous les amateurs de far-west. Il s'agit en effet de deux cow-boys en vadrouille dont la mission est de délivrer toutes les filles kidnappées par l'ennemi.
Autre jeu, Teenage Mutant Ninja Turtles - Tournament Fighter (cf. photo). C'est une copie quasi-parfaite de Street Fighter 2 avec nos quatre tortues ninjas en guise de Ryu et Ken. Animations parfaites, coups spéciaux, graphismes dèments... Au niveau technique c'est super mais c'est du deja vu. Mais ça plaira aux amateurs des Tortues Ninjas.

Loriciel

Pour une fois que la sensation d'un salon americain provient d'un boîte française, ne boudons pas notre plaisir ! Loriciel a mis au point une astuce technique permettant d'obtenir, via des lunettes à trois francs six sous, une reelle impression de profondeur, c'est à dire de 3D. Le jeu illustrant ce procédé n'est autre que Jim Powers deja sorti sur console Nec et Amiga. Un très bon jeu au demeurant. Dernière précision, l'ajout des lunettes dans la boîte avec la cartouche n'augmentera en rien le prix public. Voilà une bonne nouvelle ! Rassure-toi, le jeu est également jouable sans les lunettes comme n'importe quel autre logiciel du commerce.

Microprose

Deux nouveautés chez le roi de la simulation, Airbone Ranger (cf.



Pro Sport Hockey : en attendant Stanley Cup de chez Nintendo...

Goal : au vu des photos, on craint le pire ! Mais bon...

Socks The Cat : un jeu de plateformes inspiré de Sonic !

La suite des aventures de Cheetha semble bien meilleure !

Top Gear 2 : voilà qui devrait cartonner à la rentrée !

The First Samourai est identique à la version micro !

Tous les jeux cités dans ce compte-rendu du CES seront, pour les titres distribués en France (c'est à dire une grande majorité) bien sûr, détaillés à partir du numéro de mars. Ce qui nous permet une fin d'année riche en cartouches de qualité. Et ce n'est pas fini, les éditeurs nous gardent quelques surprises, histoire de nous faire baver encore plus.

SUR 3615 KONSOL
TOUS LES MERCREDIS
DIALOGUE AVEC LA RÉDACTION

• TU PEUX DISCUTER avec les rédacteurs tous les mercredis de 14H à 18H ! Comme ça tu évites de te fouler le poignet en nous écrivant une bofouille de 15 pages et tu as ta réponse tout de suite... • DIALOGUES en direct entre fondus de jeux vidéo • SOLUCES et des tips pour te sortir de tes jeux favoris • SOMMAIRES des anciens numéros pour retrouver tous les tests déjà parus • La liste des CARTES COLLECTORS pour savoir si tu n'en as pas ratées

Sunset Riders : tonnement supérieur à la version Mega Drive !

Turtles Tournament : Konami à son Street Fighter 2 !

Jim Powers : l'effet 3D est réellement impressionnant !

Solo Flight : une simulation de vieux coucous, ça change !

Normalement, les lunettes 3D se portent très bien !

FX Trax : le second jeu de Nintendo utilisant le Super FX Chip.

Airborne Ranger : enfin un jeu à la "Commando".

Stanley Cup : le mode 7 utilisé à l'extrême !

photo) et Solo Flight, deux adaptations de jeux sortis il y a des années sur micros 8 bits. Le premier est une sorte de "Commando", le joueur dirige un soldat sur-armé dont la mission est de détruire plusieurs objectifs. Si les programmeurs arrivent à recréer la formidable jouabilité de l'original, Airbone Ranger risque d'être un excellent jeu d'action.
Autre jeu, Solo Flight (cf. photo), une simulation de vol de "vieux coucous" ou plus exactement d'avions à hélice. Le tout utilisant le mode 7 de la Super Nintendo, bien sûr.

Mindscape

Des nouveautés à la pelle sur les trois machines Nintendo de la part de cette société. Malheureusement peu de grands titres excepté peut-être Out To Lunch, un jeu de plateformes dans lequel le héros doit courir le monde pour retrouver tous les ingrédients nécessaires à différentes mixtures pour les déposer dans une énorme marmite. A signaler aussi les sorties annoncées de Alfred The Chicken, un jeu d'arcade, Championship Pool, une simulation de billard et Super Battleship, une bataille navale.

Nintendo

Beaucoup de nouveautés chez Nintendo cette année qui fait feu de tout bois. Soutenant à fond toutes ses machines, les grands hits de la marque sont déclinés à toutes les sauces. Pour preuve la nouvelle version de Zelda sur Game Boy, gigantesque et incroyablement réalisée. Mais la portable de Nintendo pourra bientôt s'enorgueillir de deux nouveaux jeux, Kirby 's Pinball Land plongeant le personnage du jeu Game Boy dans de nouvelles aventures et Wariolandd, un jeu basé sur Mario avec le personnage de Mario Land 2. Sur Nes, la grosse nouveauté en plus d'un nouveau look concernant la machine, c'était l'annonce de Tetris 2 (la cartouche sera aussi disponible sur Game Boy) complètement en 3D. Tous les fans vont se précipiter dessus, c'est certain !
Mais c'est bien évidemment sur Super Nintendo que les nouveautés furent les plus nombreuses avec pour commencer FX Trax, le prochain jeu de Nintendo utilisant le Super FX Chip. Il s'agit d'une course automobile entièrement réalisée en 3D formes pleines (comme Star Wing). Le jeu était peu avancé lors de sa présentation au CES et l'animation pas encore optimisée. Mais gageons que les programmeurs de Nintendo pallieront à ce problème très rapidement.
Autre jeu, Mario et Wario, un jeu de plateformes/stratégie opposant les deux frères ennemis. La réalisation du jeu est classique bien dans le style des Mario et le jeu très plaisant. A noter qu'il sera possible de jouer avec la souris.
Dans le domaine des jeux de sports, il faut signaler la sortie pour novembre (aux USA) de Stanley Cup, une simulation de hockey absolument superbe tirant le maximum des possibilités du mode 7 de la Super Nintendo. Le réalisme du jeu est incroyable et la jouabilité au rendez-vous. Vivement la sortie et le test.
Grande nouvelle, oyez, oyez fans de Mario, préparez votre porte-monnaie, Nintendo a pensé à vous ! En effet, une cartouche dénommée Super Mario All Stars regroupant les trois premiers Mario sortis sur Nes et remis au goût du jour, c'est à dire bénéficiant d'une réalisation à la Mario 4 est prévue. En plus de ces trois Mario sont inclus tous les niveaux les plus difficiles des différents Mario, histoire de donner du fil à retordre au meilleur d'entre vous. De quoi passer des mois et des mois de plaisir !
Mais Nintendo pense également à tous les possesseurs de Superscope en proposant Battleclash 2. Le système est similaire au premier du nom même si deux joueurs peuvent jouer en même temps. Enfin, et utilisant toujours le Superscope est annoncé Yoshi's Safari. Le joueur est à la place habituelle de Mario, c'est à dire sur le dos de Yoshi, et doit tirer sur toutes sortes de cibles. En bref, de quoi s'amuser !

Ocean

L'attraction du stand et du salon, c'était bien sûr Jurassic Park. Rendez-vous dans le méga dossier de ce numéro pour tout savoir sur ce jeu. Deux autres nouveautés étaient présentées en plus de Mister Nutz toujours prévu pour la rentrée, Denis La Malice basé sur le film du même nom pas encore sorti en France et The Intouchables adapté de la version Amiga. La première est un jeu de plateformes à la sauce Addams Family, gage de qualité donc et la seconde est un jeu de tir à la Operation Wolf.
A noter aussi la sortie programmée de Denis La Malice sur Nes et Game Boy.

Renovation

Renovation présentait un jeu qui plaira à tous les amateurs de jeux de rôle à la japonaise (c'est à dire vu d'avion), The Journey Home : Ouest For The Home. Dans la lignée des Soulblader et autre Breath Of Fire, The Journey Home est beau, long et semble-t-il prenant. Plus de détails plus tard !

Sony

Des tonnes de jeux sur le stand Sony ! Voilà une compagnie qui

compte bien jouer les premiers rôles très rapidement dans le secteur des jeux vidéo. Rien que la fin d'annee est prevu sur Super Nintendo deux adaptations de film (cf. photos), Cliffhanger et Last Action Hero, deux jeux d'action classiques mais bien faits ; Dracula, un jeu de plateformes realisé par Psygnosis ; Chuck Rock adapté de la version Megadrive ; Equinox, un jeu de rôle à la realisation technique essez géniale ; ESPN une simulation de football ; Sensible Soccer, une autre simulation de football tres connue des amateurs micro. Voilà ! On vous présente tous ces jeux en détail des les numéros de rentrée. Alors rendez-vous en septembre pour les premiers tests.

Spectrum Holobyte

En plus de Star Trek pour la Super Nintendo, sont prevus The Chaos Engine, encore un jeu adapte des micros et Beastball. Le premier est un jeu d'arcade vu d'avion et le but du ou des joueurs est de détruire la machine du chaos. Fantastique sur Amiga, The Chaos Engine devrait dépoter à donf sur la 16 bits de Nintendo.
Beastball se veut tout aussi violent, se joue également seul ou à deux et propose aux joueurs de s'affronter dans un football futuriste, réserve aux mutants les plus barbares de la galaxie. La réalisation s'annonce bonne. Souhaitons a Beast Ball de faire une aussi belle carriere que Speed Ball sur micros.

Sunsoft

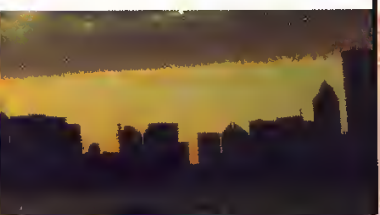
Lors de chaque CES, la compagnie Sunsoft nous réserve quelques bonnes surprises. La règle est encore une fois respectée avec la découverte sur ce stand du jeu Bugs Bunny. Très fidèle graphiquement au dessin anime, Bugs Bunny fera un carton, c'est sûr, lors de sa sortie. En plus d'une realisation technique top, l'ambiance du dessin animé est parfaitement respectée. J'en connais qui vont être heureux !
Autre titre fort, Daffy Duck encore une fois tire du dessin enimé. Le jeu est assez different de Bugs Bunny avec des sprites plus petits et une jouabilité plus difficile. Mais le résultat est tout aussi convaicant ! Voilà deux hits programmes de cette fin d'année, c'est certain ! Il ne faut pas non plus oublier Aero The Acrobat et World Heroes, deux titres excellents qui devraient également dépoter lors de leur sortie. A mon avis, voilà quatre jeux qui n'auront aucun mal à trouver un importateur en France.
Mais les nouveautes ne concernaient pas seulement la Super Nintendo puisque Speedy Gonzales et Daffy Ducks se dégourdissaient les jambes sur Game Boy. Les deux jeux sont extrêmement bien realisés et très fun à jouer. En bref, voilà un éditeur à la qualité très homogène !

Taito

On mise sur les classiques chez Taito. Ou plus exactement on essaye de faire du neuf avec du vieux. Sont donc prévus sur Super Nintendo les adpatations de The Flinstones, Super Chase HQ et Super Arkanoïd. Le premier est tres bien realisé et offre des graphismes tres proches du cartoon et des animations splendides. Quant à Super Chase HQ, les programmeurs de Taito utilisent le mode 7 de la console. Pour l'instant, le resultat n'est pas franchement génial. Espérons que le jeu sera amélioré de manière consequente avant la sortie en France.
En creation pure de la part de Taito, on attend Darius 3, la suite du célèbre shoot'em up, et Estpolis. On ne connaît encore rien du dernier.
A noter aussi l'annonce de The Flinstones 2 sur Nes. Comparé aux performances de la machine, le jeu est vraiment fantastique.

Tecmagik

De grosses licences du côté de la société anglaise avec l'adaptation du jeu Andre Agassi Tennis déja disponible sur Megadrive dans un premier temps et le developpement de La Panthère Rose par la suite. La lutte va être rude en ce qui concerne les simulations de tennis, souhaitons bonne chance a André Agassi Tennis qui doit être entierement reprogrammé sur Super Nintendo. En revanche, Pink Panther (La Panthere Rose) devrait bien marcher pour peu que la qualite du jeu soit à la hauteur, ce qui semble être le cas au vu des premières séquences de jeu. L'ambiance du jeu est très fidèle à celle du cartoon tout comme le style graphique. De plus, l'environnement sonnore sera tiré de celle du dessin anime et les premières notes de musique (au moins aussi bonne que celle de Star Wars) laisse augurer d'une formidable bande son.



Cliffhanger : adaptation du dernier film de Stalone.

Last Action Hero : adaptation du dernier film de Scharzy.

MONDIAL BASKET

CHAQUE MOIS CHEZ LES MARCHANDS DE JOURNAUX.

LE N° 1 DES MAGAZINES BASKET

DANS MONDIAL BASKET, VIS LE BASKET GRANDEUR NATURE.

TÉLÉPHONE AUX PLUS GRANDES STARS ELLES RÉPONDENT À TOUTES TES QUESTIONS !

DÉPLIE LES POSTERS GRANDEUR NATURE DE JORDAN, MAGIC, SHAQ O'NEAL... 2,40 M DE HAUT !

LES MAILLOTS DÉDICACÉS DES GRANDES STARS DE LA NBA

DÉCOUVRE LE JOURNAL DES PLAYGROUNDS

NOUVEAU : GEORGE EDDY TE FAIT PARTAGER LES CONFIDENCES DES PLUS GRANDS.

36 70 11 22 CHAQUE JOUR LE JOURNAL PARLÉ DE L'ACTUALITÉ NBA

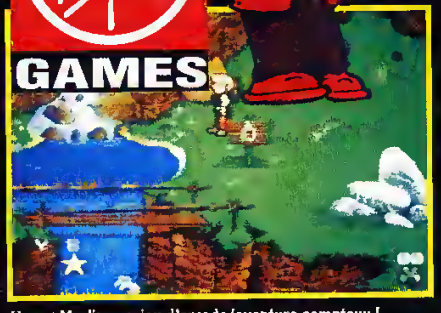
36 68 11 22 JOUE ET GAGNE DES SUPER-CADEAUX

MONDIAL BASKET, LA PLUS FORTE VENTE DES MAGAZINES BASKET.

TITUS

1993 SUMMER CES

Prehistorik Man : la prochaine référence des jeux de platormes ?



Young Merlin : un jeu d'arcade/aventure sompteux !

Titus

Voilà une société française qui réussit pas mal sur la marche Nintendo. Leurs prochains titres se nomment Lamborghini's American Challenge sur Super Nintendo et Game Boy, Titus The Fox sur Game Boy et Prehistonk Man sur Super Nintendo. Le premier est une adaptation de Crazy Cars 3 déjà sorti sur Amiga. Le joueur doit rallier diverses villes et terminer dans le peloton de tête pour récolter de l'argent avec lequel il pourra équiper sa voiture. Bien sur, cela implique une vitesse élevée et donc des infractions au code de la route, ce que n'apprécie pas du tout la police locale.
Concernant Titus The Fox, les connaisseurs reconnaîtront Les Aventures de Moktar déjà sortie également sur Amiga. Un petit mot juste pour signaler qu'il s'agit d'une formidable cartouche à la réalisation technique incroyable sur Game Boy. Sans doute ce qui s'est fait de mieux jusqu'à présent tant au niveau des graphismes que de l'animation et de la taille des sprites.
Dernier jeu, Préhistonk (cf. photos) est un jeu de plateformes encore une fois adapté des micros mais complètement reprogrammé pour utiliser à fond les capacités de la Super Nintendo. Les graphismes utilisent 256 couleurs et les animations sont de premier ordre. De plus la taille des sprites est exceptionelle. Un grand jeu en perspective !

Tradewest

Trois jeux ont retenu notre attention chez Tradewest. Le premier est une adaptation d'un jeu déjà sorti sur console Sega, Super Off Road. La version Super Nintendo utilise à fond le mode 7 de la Super Nintendo un peu à la F-Zero. A part cela, les bruitages sont bons et la jouabilité pas mauvaise. Maintenant, reste à voir si le jeu possède une longue durée de vie. Battletoads in Battlemaniacs est un beat'em up regroupant les personnages de Battletoads et de Double Dragon. Le jeu contient certaines idées sympas et le nombre de coups est important, chacun des protagonistes ayant bien sûr garde sa personalité. Enfin, dernier jeu, Plok, un jeu de plateformes aux graphismes particuliers. Les couleurs sont vives et le personnage minuscule. Ce qui ne l empêche pas d'être très costaud. Marrant !

US Gold

Tout nouvel éditeur sur consoles Nintendo, US Gold prévoie l'adaptation Super Nintendo de Flashback, le mega-hit déjà disponible sur Megadrive. Il s'agit d'un jeu de plateformes à la réalisation quasi-parfaite notamment en ce qui concerne les animations des personnages.
Dans un autre registre Winter Olympics Games proposera de s'adonner aux joies des sports d'hiver à l'occasion des J.O. Comme d'habitude pour ce type de cartouche, le jeu sera composé de plusieurs épreuves dans lesquelles le joueur devra decrocher la médaille d'or. Impossible de porter un jugement pour l'instant, le jeu étant trop peu avancé.

Vic Tokaï

Trois nouveaux jeux annoncés chez cet éditeur. Le premier se nomme Interceptor et, comme de plus en plus de jeux, utilise le mode 7 de la Super Nintendo pour créer des effets visuels interessants. Il s'agit en gros d'une cartouche de combat canon entre deux appareils agrémentée de quelques missions.
Le deuxième, Lost Mission, est un jeu de rôles assez conséquent puisqu'il occupe une carouche de 12 mega. La réalisation est correcte et l'action se situe dans un monde heroïc-fantasy.
Enfin, troisième et dernier titre, Time Slip est un jeu d'action pure et dure copie sur Probotector. Malheureusement et malgré quelques points positifs, Time Slip ne peut en aucun cas prétendre rivaliser avec le jeu de Konami. La réalisation technique est très en deça et la difficulté du jeu très mal dosée.

Virgin

Sans aucun doute l'un des meilleurs éditeurs du moment, Virgin commence à s'intéresser de très près au marché Nintendo. La preuve en est avec les conversions annoncées de leurs meilleurs titres Megadrive à commencer par Cool Spot. Le jeu est pratiquement identique à la version Megadrive si ce n'est les phases utilisant le mode 7. Autre titre en préparation Jungle Book, utilisant parfaitement la palette de couleurs de la Super Nintendo. Toujours au sujet des adaptations Megadrive/Super Nintendo sont prévues Super Ali's Boxing et Robocop vs Terminator. Mais la grosse nouveauté chez Virgin, c'est Young Merlin, un jeu d'aventure/arcade du tout premier ordre. En premier lieu, la réalisation technique est superbe, graphismes, animations et sons de grande qualité, mais en plus le jeu demande de l'astuce et de la réflexion, un peu comme dans Zelda 3. Voilà un jeu fantastique qui pourrait bien faire un malheur à sa sortie.

GRAND CONCOURS !

te proposent de gagner 25 paires de chaussures L.A. GEAR, modèle GALACTICA. Pour gagner, il te suffit de répondre aux 5 questions suivantes et de nous renvoyer tes réponses sur carte postale à l'adresse suivante :
Concours L.A. GEAR - BANZZAÏ, 19 rue Hégésippe Moreau 75018 PARIS
(en cas d'ex-aequo, un tirage au sort récompensera les 25 meilleures réponses).

1 – Quel grand joueur de bosket porte des L.A. GEAR ?

- ❑ Magic JOHNSON
- ❑ Michael JORDAN
- ❑ Karl MALONE

2 – Quel est le nom de la nouvelle chaussure L.A. GEAR qui possède une lumière dons le talon ?

- ❑ La Double Deck Tech
- ❑ La Cross Runner
- ❑ La Turf Hiker

3 – Que veut dire L.A. dans le nom L.A. GEAR ?

- ❑ Louisiana Alabama
- ❑ Los Angeles
- ❑ Lexington Atlanta

4 – Dans quelle equipe de basket joue Hakeem OLAJUWON chaussé de ses L.A.GEAR ?

- ❑ Lakers
- ❑ Bulls
- ❑ Rockets

5 – Quel est le nom de la gamme de jeux de sport distribuée par LUDI GAMES ?

DOSSIER

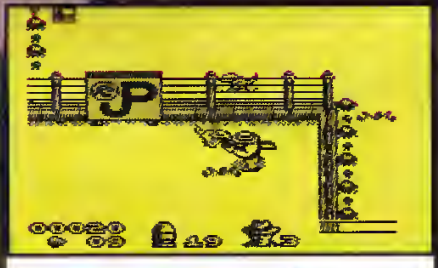
OSEZ ENTRER DANS LE MONDE FASCINANT DE

JURASSIC PARK

LE PROCHAIN FILM DE STEVEN SPIELBERG (Les Dents de la Mer, E.T., Indiana Jones, Hook et j'en passe...) BAT TOUS LES RECORDS AUX ETATS-UNIS. EN ATTENDANT SA SORTIE EN FRANCE, PROGRAMMÉE POUR LE 20 OCTOBRE, BANZZAÏ VOUS FAIT TOUT DÉCOUVRIR DU FILM DE L'ANNÉE ET DES ADAPTATIONS NINTENDO QU'OCEAN PRÉPARE...

PAGE 22 : LE JEU SUPER NINTENDO

PAGE 24 : LE JEU N.E.S.



PAGE 25 : LE JEU GAME-BOY

PAGE 26 : LE MAKING OF...

PAGE 27 : LE FILM CHOC !

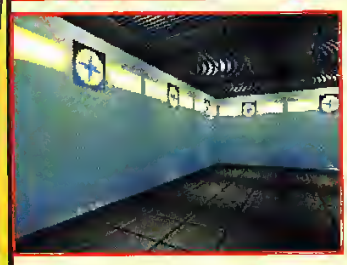
LA VERSION SUPER NINTENDO

Dans le domaine des jeux, qu'est-ce qui, à ton avis, fait la différence entre un micro type PC et une console style Super Nintendo ? Non, ce n'est pas la présence ou non d'un clavier (de moins en moins utilisé sur micro pour les jeux), ni d'une souris (la Super Nintendo n'en propose t'elle pas une ?), et encore moins des différences techniques (microprocesseur, mémoire...). Non, ce qui différencie les uns des autres, c'est tout bêtement le jeu en soi et pour soi.

Eh oui, on l'a déjà dit mais ça va mieux en le répétant, ce qui fait qu'une machine se détache de ses concurrents plus ou moins lointains, c'est le soft qu'on peut y faire tourner. Ce long discours métaphysique pour te dire que la frontière entre consoles et micros et en train de fondre comme neige au soleil du fait du rapprochement en termes matériels bien sûr (témoin la 3DO, hybride entre un micro et une console) mais aussi et surtout en termes de software. C'est ainsi que nombre des gros succès sur micros ont été convertis sur Super Nintendo comme Populous, Another World et Super Turrican pour n'en citer que quelques uns. Prochaine étape : la sortie quasi-simultanée de jeux sur supports micros et consoles. C'est là qu'un titre comme Jurassic Park, illustre parfaitement ce phénomène puisqu'il sortira en même temps sur la plupart des micros et des consoles dont la Super Nintendo.
La version Super Nintendo promet à ce titre d'être au moins équivalente sinon supérieure aux versions micros. Si tu as lu les pages consacrées à Jurassic Park sur NES et Game Boy en premier, dit toi bien que la version Super Nintendo n'aura pas grand chose à voir avec celles de ses petites sœurs (ce qui, soit dit en passant, n'enlève rien au mérite de ces dernières).

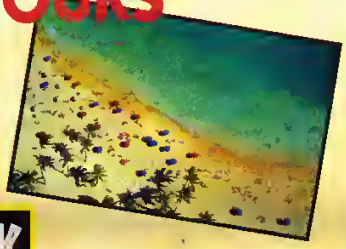
Le Tyronosaure vient d'attaquer l'une des voitures du "Jurassic Park". Attentio, il est peut-être encore dans les paroges.

En effet, à l'instar de la version Amiga par exemple, JP te proposera à certains moments de l'action (plus précisément lorsque tu te trouveras à l'intérieurs d'un bâtiment), d'évoluer dans un monde en 3D fluide, un peu comme dans Ultima Underworld si tu connais le jeu sur PC, monde en 3D où tu devras affronter de dangereux dinosaures à la recherche de nourriture ou tout simplement d'amusement. En revanche, mieux que sur Amiga, la cartouche de 16 mégas (je te laisse imaginer ce qu'on peut stocker avec de telles capacités) te proposera normalement des graphismes entièrement en 256 couleurs (au lieu des 32 de l'Amiga).
Pour l'anecdote, sache que le soucis des programmeurs de chez Ocean d'offrir le même plaisir de jeu sur Super Nintendo que sur micro leur à fait réécrire entièrement la version 16 bits Nintendo alors qu'ils avaient déja largement avancé sur une première version assez moyenne du jeu. Comme tu le vois, tu peux donc t'attendre à un très belle adaptation du film de Spielberg sur Super Nintendo. Des trois versions, la Super Nintendo était la moins avancée à l'heure où je tape ces quelques lignes mais c'était aussi la plus prometteuse. Wait and See !


Les phases de jeu en 3D sont réellement impressionnantes. Du beau travail !

GAGNER UN VOYAGE POUR 2 POUR "LES STUDIOS UNIVERSAL" EN FLORIDE EN PARTICIPANT AU GRAND CONCOURS

La Floride : il fait beau toute l'année !


Miami Beach : le soleil, la plage, le sable...

ORGANISÉ PAR

POUR GAGNER, C'EST TRES SIMPLE, IL SUFFIT DE TE PHOTOGRAPHIER AVEC LA CASQUETTE JURASSIC PARK-BANZZAI SUR LA TETE ET LE MAGAZINE BANZZAI DANS LES MAINS, DANS LA SITUATION LA PLUS DROLE POSSIBLE : SUR LA PLAGE, EN VOITURES, DANS LES WC, EN REALISANT LE POIRIER, SOUS L'EAU... UN JURY CONSTITUÉ DES RESPONSABLES DE LA SOCIÉTÉ OCEAN ET DE LA REDACTION DE BANZZAI SE RÉUNIRONT POUR DESIGNER LE VAINQUEUR !

LES PHOTOS DEVRONT NOUS ETRE RETOURNEES AVANT LE 15 SEPTEMBRE 93 À L'ADRESSE SUIVANTE :

PRESSIMAGE
CONCOURS OCEAN-BANZZAI
19 RUE HEGESIPE MOREAU
75018 PARIS

LE CACHET DE LA POSTE FAISANT FOI !

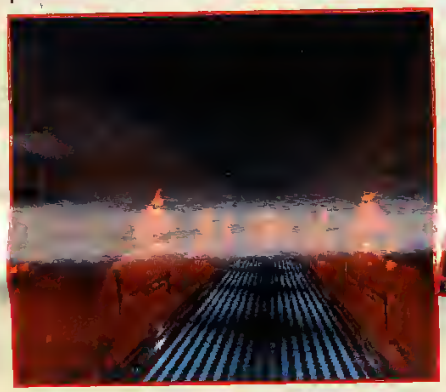
VERDICT DU JURY POUR LA PHOTO CI-CONTRE
CADRE : 3/20
LUMIÈRE : 7/20
ORIGINALITÉ : 9/20
ESTHÉTIQUE : 8/20

COMMENTAIRE DU JURY !
– Photo très moyenne, banale et pas drôle. En plus, la demoiselle joue la mijorée et se cache ! Plus grave : où est le magazine Banzzaï ! Photo rejetée ! (c'est bien fait !!)

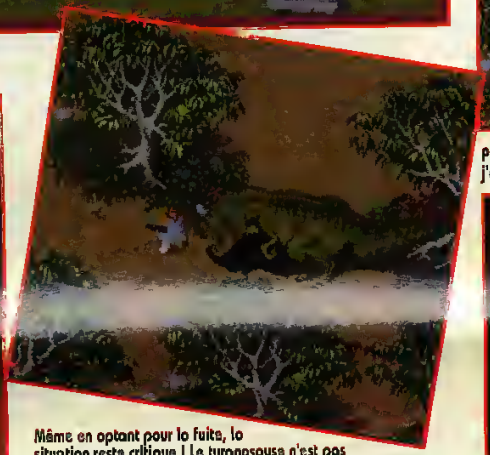
Les graphismes en 256 couleurs de la version Super Nintendo promettent énormément !

La faune de l'ère jurassique comportait déjà une ovifaune (tous ce qui concerne les animaux ailés) très riche.

Première solution : combattre ! Deuxième solution, fuir ! Moi, j'ai chooooiisiiii...

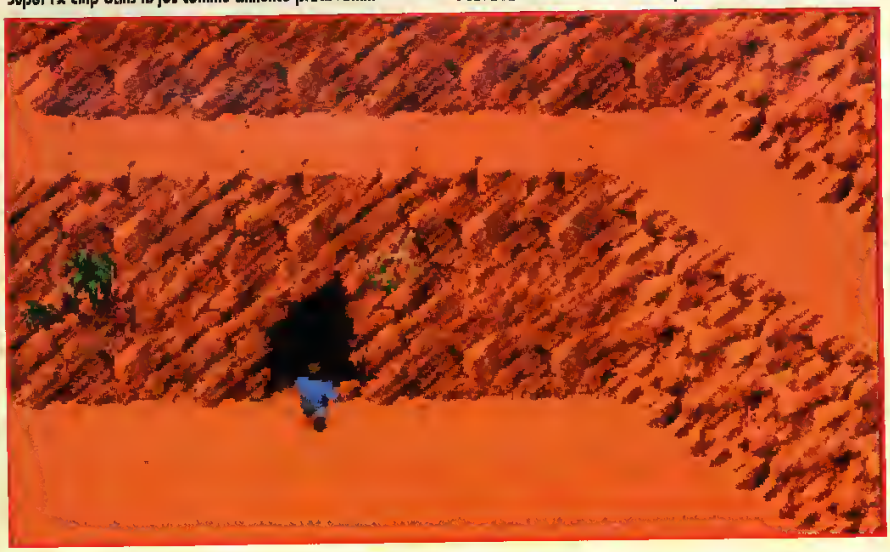


Les scènes en 3D ont été entièrement programmées. Pas de Super FX Chip dans le jeu comme annoncé précédemment.



Même en optant pour la fuite, la situation reste critique ! Le tyrannosaure n'est pas bête laisser échapper un bon repas, aussi maigre soit-il ! Maintenant, il ne reste plus qu'à trouver une planque au plus vite. Peut-être dans les bâtiments tout proche ou en haut d'un arbre ?

Moments émouvants que la découverte de la résine naturelle renfermant l'ADN des dinosaures de l'ère jurassique !



Une des missions consiste à découvrir la cause de la maladie et la mort de certains dinosaures.

dois faire sauter les portes avec des bombes à retardement et trouver une mitraillettdois faire sauter les portes avec des bombes à retardement et trouver une mitraillett

LA VERSION N.E.S.

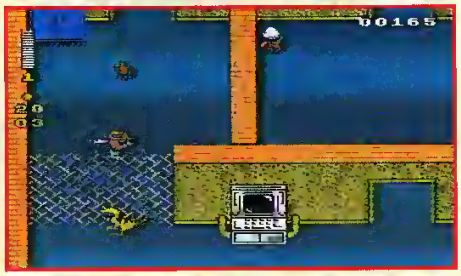
As-tu remarqué comme les linéaires de ton hypermarché local avaient tendance à se remplir de figurines, poupées et autres gadgets à la gloire de nos prématurément disparus amis les dinosaures ? De la peluche tricératops rose bonbon au tyranosaure cracheur de savon liquide, nul n'échapera à la folie préhistorique. A l'instar du raz de marée Batman, la lame de fond Jurassic Park viendra bientôt déferler sur nos côtes et, avec elle, une floppée de produits dérivés du film de Spielberg dont un tas de versions micros et consoles du film qu'on doit à Océan, grand specialiste des conversions de succès cinématographiques devant l'Eternel.

En l'occurence, Jurassic Park (JP pour les intimes) sera adapté sur toutes les consoles Nintendo. En ce qui concerne la version NES, tu auras droit à un jeu assez varié et comportant plusieurs missions différentes. Bénéficiant d'une vue isométrique aérienne, JP NES reprend les phases clef du film variant en cela agréablement l'action et donc l'intérêt du jeu. Pour te donner un exemple, dans la premiere partie du jeu, tu devras partir récolter des œufs des dinosaures (qu'on disait pourtant stériles après reprogrammation génétique) avant de pouvoir pénétrer dans la salle de contrôle pour réactiver les grillages électriques (qu'on disait pourtant à toute épreuve). L'exploration de l'enceinte intérieure, déjà complexe par son étendue, sera rendue d'autant plus ardue que des dinosaures (qu'on disait pourtant innofensifs pour les humains) y rôdent à la recherche de chair fraîche. Heureusement pour toi, tu disposes d'une espèce de bazooka : de quoi calmer les apétits des reptiles préhistoriques. Changement d'ambiance, la deuxième partie du jeu te permettra de jouer les sauveteurs émentes puisqu'il s'agit pour toi d'aller porter secours à un enfant en détresse car menace d'une mort afreuse par une charge désordonnée d'un troupeau de tricératops déchaînés (pour mémoire, les tricératops ressemblent vaguement à des rhinoceros de la taille d'un éléphant qu'on aurait ornés de deux cornes suplémentaires ainsi que d'une collerette du plus bel effet, si tu visualises ce que je te raconte). A toi donc de slalomer entre ces sympathiques végétariens (eh oui, quand ils ne chargent pas, ce sont des animaux plutôt paisibles) en veillant à la securite de ton petit protégé qui te suit à la trace. Je ne te dirais rien de plus sur la suite du jeu pour te faire saliver un peu plus en attendant la sortie de la cartouche prevue pour le mois d'octobre (voire novembre).

Pour ce que j'en ai vu et après quelques heures de jeu, Jurassic Park sur NES semble techniquement bien réalisé (les animations des spntes sont par exemple sans faille). En outre, je dois souligner que Jurassic Park te plaira d'autant plus que tu auras vu le film au préalable. Cela dit, même si tu ne vas pas voir le film (ce qui serait bien dommage vu sa qualité), le jeu se suffit à lui-même et promet de te procurer de nombreuses heures de détente. Je te tiendrai bien évidemment au courant dans les prochains numeros de Banzzaï au fur et à mesure de l'avancement de ce futur hit.

Les missions s'enchaînent les unes après les autres et le ramassage des œufs de dinosaures fait toujours (ou presque) partie des objectifs à remplir. Et ce n'est pas pour faire une omelette !

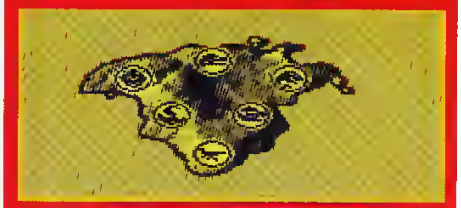
Il y a des moments où il vaut mieux être vivant que couvert de gloire. Pas la peine de résister ou de vouloir les tuer, ces dinosaures là sont trop gros pour toi. Surtout avec ton arme légère !



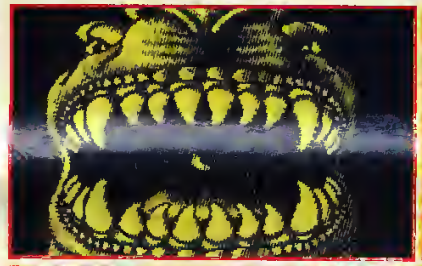
Une fois dehors (c'est à dire hors des batiments de Jurassic Park), il s'agit de slalomer entre les arbres pour éviter ces charmants dinosaures.

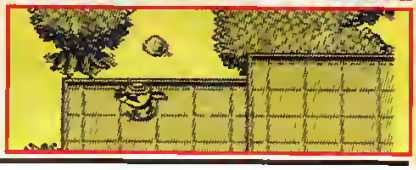
LA VERSION GAME-BOY

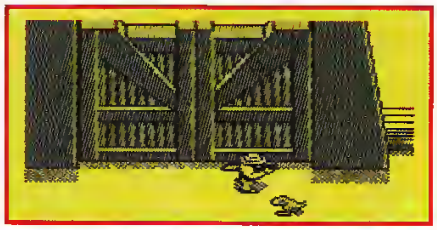
En dehors du jeu, la version Game-Boy propose une visite du parc qui vous permettra d'avoir les caractéristiques de tous les dinosaures que vous allez rencontrer pendant le jeu.

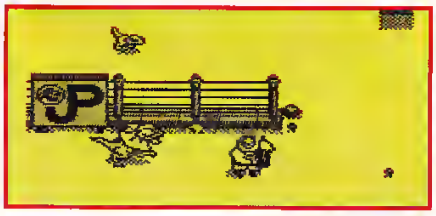


Il était une fois un réalisateur à la fois génial et très riche portant le nom de Spielberg (soit, en traduisant littéralement de l'allemand, "Montagne du Jeu", tout un programme !). En quête d'un éditeur à qui confier la transposition micro et console de son dernier joujou, "Jurassic Park", Monsieur "Montagne du Jeu" rencontra le "Roi des Licences de Films" (Ocean pour ne pas le nommer). Ensemble, ils décidèrent de donner naissance à toute une ribambelle de rejetons, qui sur PC, qui sur Super Nintendo.. Sur Gameboy, pour bien faire les choses, ils se fixèrent pour objectif de faire un très grand jeu. Rejetant d'emblée l'idée que la réputation seule du film suffirait à assurer le succès commercial de la cartouche, ils n'eurent comme seule ligne d'horizon que la qualité intrinsèque du dit jeu. Bien leur en pris puisque, pour avoir passé quelques instants sur la première mouture, je suis en mesure d'affirmer que Jurassic Game Boy sera une réussite totale (enfin, aussi sur qu'on puisse l'être en présence d'un jeu en phase de développement).
Interpellé par la qualité du jeu sur le portable Game Boy, je suis parti faire un petit tour chez Ocean pour essayer de leur soutirer d'autres détails. Après de nombreuses heures passées à discuter le coup avec les gars d'Ocean, j'ai réussi à leur faire cracher le morceau : la version Game Boy sera identique en tous points à la version NES ! En voilà une surprise qu'elle est bonne, me suis-je dit en mon for intérieur car j'avais pu pré-tester une version NES plus avancée que la version Game Boy. Enfin, il faudra bien entendu attendre la version finale pour confirmer cette bonne première impression. Comme pour les autres versions, je ne manquerai pas de te tenir au courant de l'évolution de cet excellent jeu (enfin, on croise très fort les doigts).









SEGA NINTENDO

OUVERT AU MOIS D'AOÛT

CLIC PHOTO VIDÉO

ÉCHANGE DE JEUX

SUPER NINTENDO : 80 Frs
MEGADRIVE : 70 Frs
GAME BOY, GAME GEAR : 50 Frs

On achète et vend les jeux et consoles Megadrive, Super Nintendo, Game Boy et Game Gear

CLIC PHOTO VIDÉO
88 Boulevard Beaumarchais
75011 PARIS

Tél : 43 55 60 54
Métro : Chemin Vert

Nintendo et Sega sont des marques déposées

ATTENTION CANAL 21 VOUS OFFRE PLUS DE 300 LOTS

TUBES EN STOCK

Tu es branché musique ? Alors appelle vite le

36 68 21 06

Gagne des supers cadeaux : 2 places pour le concert de Prince, 1 veste en cuir Michael Jackson, et beaucoup de CD et Vidéocassettes...

SI T'ES FUNK, T'ES CONVERSE !

Appelle vite le

36 68 60 20

pour le grand concours DO THE FUNK / CONVERSE

Tu peux gagner un voyage aux USA et les fringues de tes rêves !

CONVERSE

Gagne un voyage de star à Hollywood au :

36 68 80 20

Répond aux questions VRAI-FAUX sur le cinéma et gagne un voyage de star à Hollywood, des billets d'avant-première, des posters... Appelle vite, c'est GÉANT !

SI TU N'AS PAS PEUR DES DÉFIS... APPELLE :

Gagne 1 console 16 bits !

36 68 21 88

OSE APPELER ET ÇA VA ETRE TA FETE !

Pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2.19 Frs par minute
Le reglement déposé par Newsteleméda est disponible chez Maître Venezia, huissier de justice, à Neuilly-sur-Seine

INTERVIEW DES PROGRAMMEURS

Nous avons interviewé Mark Rogers, programmeur principal du jeu...

Banzzaï : Combien de personnes ont été impliquées dans le projet Jurassic Park ?
M.R. : 7 personnes ont travaillé sur les projets Nintendo aux USA. Chris Kerry, Paul Robinson et moi-même à la programmation, Steve Kerry, Jon Beard et Alan Paschley aux graphismes et enfin Jon Dunn pour les musiques et les sons.

Banzzaï : C'est manifestement une licence importante. De quelle manière ce projet diffère-t-il des autres sur lesquels vous avez travaillés ?
M.R. : La principale différence vient du fait que j'ai exploité toutes les possibilités que peut offrir le jeu, et que Jurassic Park s'adapte mieux que la plupart au format jeu.

"Nous avons également eu des réunions avec Phil Tippets, un des spécialistes de l'animation dans le monde".

Banzzaï : Est-ce à bien plus grande échelle ?
M.R. : Ces projets sont les plus vastes sur lesquels j'ai travaillé, les tailles des cartouches et leurs caractéristiques sont également importantes, avec 2 Megabytes pour la version Super Nintendo, 2 Megabytes pour la version Game-Boy et une cartouche Nes MCC3 (là où d'habitude on trouve des MCC1).

Banzzaï : Avez-vous eu souvent accès au matériel du film ? Scripts, croquis, vidéo...?
M.R. : Nous avons eu accès à tout ce qui était permis et aussi souvent que cela était possible. Nous avons également eu des réunions avec les personnes de l'animation. Nous avons recontré Phil Tippets (un des spécialistes de l'animation dans le monde, récompensé par un Oscar) avec qui nous avons discuté du déplacement des dinosaures et de leur comportement général.

La séquence du dinosaure est actuellement rendue par un ordinateur de l'Industrial Light & Magic, mais cela reste top secret et je n'ai pas pu le voir. Nous avons vu les photos du résultat et c'est fantastique, vous n'imaginez pas du tout à quoi ressemblent les images générées par ordinateur. C'est mieux que la réalité !

Banzzaï : Est ce que le studio du film et les autres sources ont été coopératifs ?
M.R. : Les studios du film ont été très coopératifs. Je ne dis pas ça comme ça. Dans le passé, j'ai eu des problèmes avec les studios qui voulaient tout changer parce que le film avait été modifié par la suite dans la réalisation, ou les couleurs n'étaient pas vraiment conformes. Mais ce n'était pas le cas avec MCA.

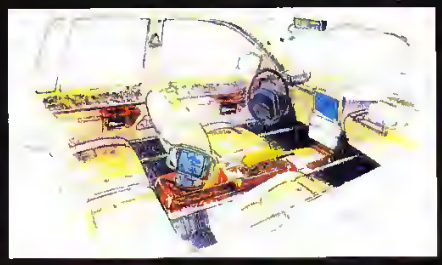
Banzzaï : Est-ce que la discrétion entourant Jurassic Park vous a posé des problèmes ?
M.R. : Non, pas trop... On voulait toujours autant d'informations que possible, bien sûr, mais dans le cas des dinosaures, ils ont vraiment existés, donc il y a eu d'autres sources d'information.

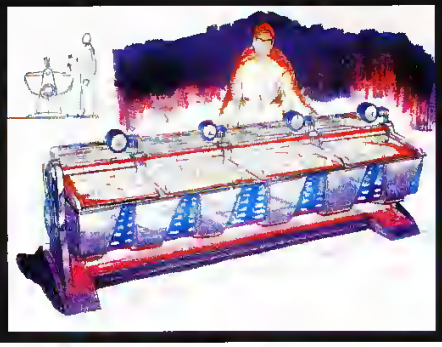
Banzzaï : Quelle a été l'implication des studios Universal dans ce projet ?
M.R. : Comme Universal est la plus important source d'information pour Jurassic Park, nous avons essayé de travailler en aussi étroite collaboration que possible avec eux. Comme ils détiennent les droits, ils doivent donner leur accord sur tous les aspects du jeu. S'ils émettent des suggestions nous essayons d'en tenir compte, en fonction des limites de la machine et dans la mesure où cela ne compromet pas le jeu... C'est une communication réciproque. S'ils veulent vraiment apporter une modification alors nous la faisons (jusqu'à présent, il n'y a eu que des suggestions)

Banzzaï : Préfériez-ils vérifier régulièrement ou donner leur assentiment aux parties du jeu telles qu'elles étaient, ou étiez-vous livrés à vous-même ?
M.R. : Nous étions réellement livrés à nous même, quand nous voulions soumettre quelque chose à approbation, nous le faisions.

Banzzaï : Brièvement, expliquez-nous quelle sorte de jeu est Jurassic Park. Qui faites-vous jouer, qu'avez-vous à faire ?
M.R. : Jurassic Park est un jeu d'arcade et d'aventure avec beaucoup d'actions. Vous prenez le rôle de Grant (le héros du film) et le but est de partir de l'île.

Banzzaï : Comment ont émergé les idées pour le design du jeu, y-avait-il d'autres sources d'inspiration spécifiques dont vous vous souvenez ?





M.R. : Le design du jeu a été développé à partir de l'idée que les vraies stars du film sont les dinosaures. C'est ce que les joueurs veulent voir. Les dinosaures sont nombreux et importants en cela. Ils veulent faire sauter la tête de quelques uns, s'enfuir et être pourchasses par beaucoup d'entre eux. Le jeu n'est toutefois pas seulement du tir, il y a d'importants éléments de stratégie et surtout, il évolue au cours des parties.

Banzzaï : Quels sont les dinosaures qui apparaissent dans le jeu ?
M.R. : Les dinosaures carnivores sont les ennemis. Ils ne sont pas méchants mais leurs instincts pour chasser et tuer sont si forts et tellement développés que ce sont des ennemis naturels. Les dinosaures ont le rôle principal du film (mais il n'y a pas qu'eux !)

Banzzaï : Jusqu'à quel point le jeu se rapproche-t-il du film ? Est-il fidèle au film ou avez-vous utilisé une licence créative et fait comme vous en aviez envie ?
M.R. : Il nous a été demandé expressement de ne pas coller à l'intrigue du film parce que les gens ne devaient pas connaître l'issue de l'histoire avant d'avoir vu le film. Nous pouvons utiliser tous les personnages, les décors, les scènes clefs du film et l'histoire approximativement, mais nous avons mis l'accent sur certaines parties.

Banzzaï : Que diriez-vous pour conclure sur ce jeu ?
M.R. : Un bon jeu, une bonne jousbilité. Un jeu qui explore tous les aspects de la licence.

Banzzaï : Ocean déclare que ce jeu est différent des autres licences de film jusqu'ici. Pensez-vous que ce sera le cas ?
M.R. : Cette licence de film ne ressemblera pas aux autres, c'est sûr. Il y a certaines restrictions quant au développement des licences de film.
1- Les films portent presque toujours sur des gens et sur leurs interactions avec les autres personnes ou les choses. Ils doivent être dessinés de manière réelle. Si je fabriquais un jeu comme Pac-Man avec une tête de dinosaure ou Tetris avec des parties de corps de dinosaure tombant du jeu, les joueurs ne seraient pas contents et je ne travaillerais plus depuis longtemps.
2- Produire une licence prend du temps parce que vous devez être en contact avec les studios et le jeu doit être réaliste dans son format.
3- Il y a un délai à respecter pour fabriquer le produit parce que sa sortie doit être aussi proche possible de celle du film.

Etant donnés ces facteurs, il n'est pas surprenant que les titres des films se trouvent être semblables. Mais pas celui-là ! Nous avons fait beaucoup de développements combinant des nouveaux systèmes d'affichage donnant de nouveaux types de jeu sur format Nintendo. Ce n'est pas pour se vanter, c'est un fait ! Ce sera different. Par exemple, sur Super Nintendo, le son utilisera le Dolby Surround Sound, pour créer un son en trois dimensions FXs.

Banzzaï : Dites-nous ce que vous pensez de Jurassic Park (la démarche et le phénomène général) dans le monde entier. Pensez-vous que ce sera aussi grandiose que la campagne de promotion le laisse imaginer ?
M.R. : Ce que je pense du film !
Je n'ai vu aucune séquence en direct, mais j'ai vu plus de 300 photos ! C'est géant ! A mon avis ce sera bien plus grand que la promotion ne le laisse envisager.

Banzzaï : Qu'y-a-t-il de si spécial à cela, et qu'elles sont vos opinions sur ce que vous avez vu jusqu'ici ?
M.R. : Ce qu'il y a de si spécial ? Les dinosaures. Les enfants et les adultes trouvent les dinosaures fascinants... Et Steven Spielberg aussi...

Banzzaï : Depuis combien de temps ce projet est-il en développement ?
M.R. : Ça dépend des formats. Mais approximativement depuis six mois, plus les recherches effectuées avant pour le développement des techniques et des routines de programmation.

JURASSIC PARK : LE FILM

Quand Jurassic Park ouvrira ses portes le 20 octobre en France, vous entrerez dans un monde que vous n'auriez jamais pu imaginer : un monde où se rejoignent les découvertes scientifiques et l'imagination, un monde immense et riche par la diversité de vie qu'il regroupe. Imaginez que vous êtes un des premiers visiteurs du parc. Vous arrivez comme un enfant, sans idée préconçue, prêt à tout. Votre aventure commence.

En passant les portes du parc, vos sens sont chamboulés par le monde qui vous entoure : les sons, les odeurs, même la perception du sol semble étrangement différente. Au loin, vous percevez des troupeaux d'animaux, le sol tremble sur leur passage. Vous êtes étranger dans un monde inconnu... Vous revivez l'ère du jurassique, quand une race différente d'êtres habitait la planète : des animaux puissants, rapides, les maîtres de la Terre pour 160 millions d'années. L'ère jurassique n'a laissé que de vagues traces : fossibles, empreintes et parcelles de cellules sanguines provenant des dinosaures. Ces dernières étaient retenues par des moustiques renfermés dans l'ambre. Elles ont subsisté ainsi pendant des millénaires, conservant intactes les propriétés de l'AON.
Un milliardaire fou va exploiter la science pour réaliser un projet insensé : pour la première fois, l'homme et le dinosaure sont sur le point de se rencontrer... au Jurassic Park.

Les plus considérables ressources scientifiques et financières ont été consacrées à donner naissance à ce rêve d'enfant pour qu'il devienne réalité, à la création d'un lieu où les miracles s'accomplissent. Il a été conçu pour être l'ultime parc d'attraction...

Les dinosaures ne sont pas des monstres mais des animaux, certes des animaux bien plus agiles, intelligents et dangereux que nous ne l'avions imaginé. Et soudain, la situation échappe à l'homme. Il vient de prouver qu'il peut donner naissance aux dinosaures, mais rien n'a pu le préparer à ce qui pourrait arriver une fois les œufs éclos.

"Ce n'est pas de la science-fiction, c'est une éventualité scientifique" déclare Steven Spielberg.

UN PROJET FOU

C'est en 1990 que sort Jurassic Park, un roman de Michael Crichton, auteur réputé auteur de Congo, Sphere ou encore Rising Sun, mais aussi réalisateur plus ou moins talentueux (Mondwest, les Rescapes du Futur ou Runaway). Le roman devient très rapidement un best-seller, et on annonce très vite que Spielberg va l'adapter en film. Mais tout n'a pas été si simple. "Michael me l'avait promis" explique Spielberg, "mais son agence l'a encouragé à faire monter le prix du scénario." La Twentieth Century Fox voulait le projet pour Joe Dante, la Warner pour Tim Burton, Tri-Star pour Richard Donner... Mais c'est Universal, appuyée par Spielberg, qui l'emportera. "Le pire", explique Crichton, "C'est qu'il me fallait faire le script, alors que j'en avais vraiment assez des dinosaures, de Grant ou de Malcolm. J'avais passé tant de temps sur ce projet que j'avais peur de ne pas pouvoir assumer."
A peine le script commencé, les artistes se mettent au travail, et

LES PERSONNAG

Dr. Alan GRANT (Sam Neill)
Paléontologiste, le bonhomme, Grant porte une attention à son travail, mais beaucoup moins à son apparence. N'aime pas les enfants, ou qui pose un problème à sa petite-amie et collaborateur, le docteur Ellis Sattler.

John HAMMOND (Richard Attenborough)
Entrepreneur visionnaire, septuagénaire et milliardaire. Dynamique, énergique et enjoué, Hammond boite légèrement et marche avec une canne (il n'en a pas réellement besoin, c'est plutôt pour se donner un genre). Est à l'origine du Jurassic Park.

Tim (Joseph Mazzello)
Petit-fils de Hammond, 9 ans, exigent et bavard, porte un grand intérêt aux dinosaures. Le Dr. Grant est l'un de ses héros.

Lex (Ariana Richards)
Petite-fille de Hammond, âgée de 12 ans. Garçon manqué, elle se prend pour une experte en informatique.

LES DINOSAURES

VELOCIRAPTOR : Environ 1,80m de hauteur et extrêmement rapide (il peuvent courrir à 90 Km/h), les raptors possèdent des griffes rétractables de 30cm sur chaque pied, tranchantes comme des lames de rasoir. Les plus rusés et les plus dangereux dinosaures du Jurassic Park, ils chassent en groupe, entraînant leurs victimes dans des pièges surprenants. Intelligents comme les chimpanzés, ils semblent tuer pour le sport.

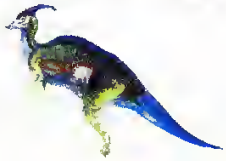
DILOPHOSAURE : d'une hauteur d'à peu près 1,20m, tacheté comme une chouette et arborant une crête saillante qui se déploie autour de son cou quand il est excité. Apparemment joueur et amical, cette sorte de grand kangourou produit un curieux son de chasse qui précède ses attaques fatales. Les Dilophosaures tuent en crachant un venin mortel et paralysant qui aveugle leur proie a une distance atteignant 6 mètres.

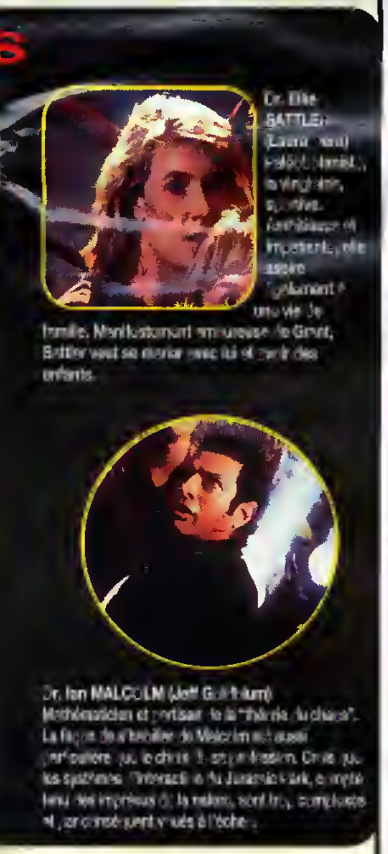
BRACHIOSAURE : ces énormes animaux se dresse sur 10,5 m de hauteur, leur long cou voûté est équilibré par une aussi longue queue fuselée. Ce cou supporte une minuscule tête quelque peu stupide qui habituellement offre un regard fixe, mais mais aimable. Le brachiosaure est un animal sans prétention, sympathique, étonnamment rapide et agile pour sa taille. Herbivore, il passe la plupart de son temps la tête dans les arbres, mâchonnant des branches et des feuilles.

TYRANNOSAURE REX : le plus féroce de tous les dinosaures, le T-Rex est le carnivore type, assoiffé de sang. Mesurant à peu près 7,5 mètres de hauteur et 12 de longueur, possédant d'immenses mâchoires puissantes, il peut avaler un homme tout entier.

TRICERATOPS : presque de la taille d'un éléphant. Il se tient sur d'enormes pattes trapues. Sa tête massive supporte trois cornes dont la plus longue jaillie du milieu de sa face. Le Tricératops est un gros animal agile, broutant l'herbe et les plantes.

GALLIMINUS : de la taille d'une antilope, les Galliminus se déplacent en troupeaux, comme les bisons. Ils courent vite, mais quelque fois pas assez pour éviter le T-Rex. Ce dernier prend plaisir à enlever les plus lents du troupeau lorsqu'ils fuient à travers Jurassic Park.





Salut les Vidéokids, les "Top" sont chez Carrefour!

Pour découvrir l'événement Nintendo de la rentrée 93, un bon tuyau: à partir du **20 octobre** prochain, chez Carrefour vous trouverez Jurassic Park, un jeu Océon disponible sur consoles Nes, Super Nintendo et Game Bay.

Pour d'outres précisions sur ce produit, ainsi que les adresses, plans d'occès et services des magosins, tapez 36-15 Carrefour.

commencent à faire des croquis et des illustrations des scènes clés du film, des décors et aussi de tous les accessoires et objets technologiques du film. Les studios de Stan Winston (le spécialiste des effets spéciaux américain, on lui doit Aliens et Terminator 2), se chargent alors des croquis des dinosaures, mais surtout de la fabrication des robots grandeur nature qui vont servir au tournage du film. "C'était un vrai pari" raconte Winston, "Mais les réalisateurs préfèrent tourner les scènes en live". Le tyrannosaure est un des monstres les plus étonnants qu'il a fallu faire, puisqu'il s'agit d'un robot entièrement animé, capable de très nombreux mouvements.

Pendant ce temps à l'I.L.M., l'atelier d'effets spéciaux de Georges Lucas, les responsables de la division "images de synthèse" ne savaient plus quoi faire pour participer au film. Ils rêvaient de pouvoir convaincre Spielberg d'utiliser l'image de synthèse, mais Winston se débrouillait bien avec ses robots. Ils firent alors la maquette d'une scène comportant de très nombreux dinosaures, dont ils n'avaient modélisé par manque de temps, que les squelettes, puis envoyèrent une cassette à Spielberg... qui devint fou et commanda à l'I.L.M. plusieurs scènes du film. "Mes intentions étaient d'utiliser le plus souvent possible des dinosaures à taille réelle" explique-t-il, "Mais je pensais que de nombreuses scènes auraient besoin d'être filmées image par image, avec des marionnettes. Personne n'imaginait que l'I.L.M. allait faire un tel bon en avant dans l'image de synthèse, en tout cas pas à temps pour le film." Au final, l'ensemble des scènes où les humains n'interviennent pas, et les animateurs habituels furent donc mis à disposition de l'I.L.M. pour les aider à rendre réalistes les mouvements des dinosaures.

Tout était prêt pour le tournage du film, dont tous les extérieurs se firent à Kauai, une île proche de Hawaï, et aux studios Universal pour les intérieurs... Un tournage normalement sans problème, si l'ouragan Iniki n'avait pas dévasté les décors (et l'île) en plein tournage. Le film terminé, il restait à l'I.L.M. à incruster sur l'ensemble des scènes les dinosaures en images de synthèse... à Sprocket (le studio sonore de Lucas) de créer les bruitages, à John Williams (La Guerre des Etoiles, Indiana Jones...) de faire la musique et à George Lucas à superviser le montage du film. Spielberg devait en effet rejoindre le tournage de son prochain film, Schindler's List, un film sur un homme qui sauva 100 juifs pendant la seconde guerre mondiale.

Le film sort le 20 octobre en France. Aux Etats-Unis, Jurassic Park a rapporté 140 millions de dollars en deux semaines, et pourrait bien battre tous les records...

Un triceratops malade sera la première découverte des héros du film... et une des seules sans danger !

Lorsque les vélociraptors, ou Raptors, poursuivent Tim et Lex, ils n'hésitent pas à les poursuivre jusque dans les cuisines !

L'attaque du tyrannosaure sur les jeeps qui font visiter le parc aux premiers visiteurs est une des scènes clés du film. Une "marionnette" du dinosaure grandeur nature a été construite pour un réalisme à faire frémir les plus endurcis !

Derrière son air joueur, le Spitter est un dinosaure qui crache un venin mortel. Certains l'apprendront... trop tard !

Les Raptors sont des chasseurs rapides, armées de deux rangées de dents aiguisées et ayant de longues griffes au bout de leurs pattes. Leur rencontre est mortelle !

TECHNIQUES

STREET FIGHTER II

DEUXIÈME PARTIE : GUILE

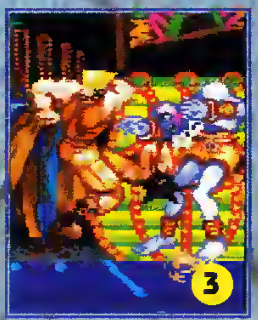
LES TECHNIQUES ULTIMES

Nous revoici ! Après l'avalanche de félicitations que nous avons reçue, nous revenons, comme promis, ce mois-ci avec les tant attendues "Techniques Ultimes de Guile".
Nous te rappelons que ce sont les meilleurs techniques et enchaînements que tu pourras utiliser en combat (contre un adversaire en chair et en os et non tout bêlement contre l'ordinateur !).
Celles-ci te rendront quasiment invincible et te permettront, si tu les maîtrises à la perfection, de décimer tes adversaires !
Et comme l'un des rédacteurs de Banzaï, tu pourras enfin cructer : "C'EST MOI LE MAAAAIIIITRE"

PRÉLIMINAIRES

Guile possède un atout indéniable sur ses adversaires : il dispose d'une formidable allonge. Tu vas donc devoir te servir de cette capacité en tenant le plus souvent possible ton adversaire à distance. Par exemple n'hésite pas à utiliser le coup de pied moyen baisse pour une plus grande sécurité. De plus, pour réaliser les enchaînements en combat ou contre l'ordinateur, il faudra souvent que tu laisses la manette en diagonale vers le bas (à l'opposé de l'adversaire) pour amorcer les "Sonic Boom" ou les "Somersault Kick". Tout comme Ryu et Ken, tu peux aussi réaliser les fameux doublés en enchaînant rapidement un coup normal (poing moyen baissé) et un coup spécial ("Sonic Boom" ou "Somersault Kick"). C'est pour cette bonne raison qu'il faut laisser souvent la manette en protection basse. Enfin, sache que, de tous les combattants, Guile est le meilleur coinceur !

Voici le premier triplé de Guile. Il est assez simple à réaliser : grand coup de poing sauté (1) (tout en laissant la manette vers le bas pour amorcer le "Somersault"), coup de poing moyen baissé (2) (toujours la manette vers le bas), puis "Somersault Kick" enchaîné (3) (en mettant rapidement la manette vers le haut + un bouton de pied).



Ceci est le triplé ultime, très difficile mais atrocement efficace : gros coup de poing sauté (1) (manette vers le bas), et très rapidement en atterrissant, exécute le gros coup de poing (2) en mettant tout de suite après la manette vers le haut avec un coup de pied (3) ("Somersault Kick" enchaîné). A force d'entraînement, tu trouveras le bon timing !

Ce quadruple, exécute-le de préférence quand ton adversaire est KO. En voici la recette : gros coup de poing sauté (1) (en laissant la manette vers l'arrière), gros coup de poing (2) (toujours la manette vers l'arrière), "Sonic Boom" enchaîné (3) (en mettant la manette vers l'avant + gros poing), puis ré-appuie tout de suite sur le gros poing pour un méchant retourné dans les gencives (4).

TRAVERSAGE DE BOULE

Si jamais un lanceur de boule (Ryu, Ken, Dhalsim ou un autre Guile) se trouve près de toi, tu peux traverser son projectile tout simplement en exécutant un "Somersault Kick". Bien sûr, il faudra trouver le timing adéquat pour éviter de se prendre le boule. Cette technique permet de se sortir du coin et surprendre à coup sûr ton adversaire.
Une fois celui-ci à terre, libre à toi d'amorcer un "coinçage" en lançant un "Sonic Boom" par exemple.

L'ALLONGE DE GUILE

Ainsi que l'illustre la photo, tu peux, par exemple, atteindre ton adversaire avec ton gros coup de pied (en mettant une direction) même si ton rival est baissé (et tente une balayette par exemple). Le gros coup de poing retourné constitue aussi une arme fatale car il porte extrêmement loin et peut surprendre un adversaire qui essaie de sauter sur toi de loin.

LE MOMENT ULTIME

Tu as du remarquer que parfois le "Somersault Kick" n'atteint pas toujours l'adversaire qui te saute dessus (double choc par exemple). En fait, il faut exécuter ce coup spécial quand ton adversaire se trouve le plus près possible du sol. A ce moment précis, la cible n'est jamais ratée à condition que tu ais pris soin de bien préparer à l'avance ton "Somersault Kick" ! Après cela, martyrisé, ton adversaire n'osera plus sauter sur toi !

Les techniques que nous t'avons proposées présentent beaucoup de variantes. A toi d'essayer de les adapter à ton adversaire et de bien les maîtriser. Utilise les doublés et triplés même quand l'adversaire se protège : cela présente un matraquage psychologique ! Retrouve nous à la rentrée pour découvrir la suite de ce que nous sommes les seuls à t'offrir "Les Techniques Ultimes" !
On reprendra avec Blanka.

La Rédaction Streetfighterienne

PREVIEW

SUPER NBA BASKET BALL

Tout commença par une belle journée de printemps. J'étais en chemin vers la rédac' de banzzai avec mon pote Lionel et, la veille, j'avais visionné un splendide match de basket-ball sur Canal+ opposant l'équipe des Chicago Bulls à celle des Lakers et j'étais triste qu'il n'existe aucun jeu de basket sur console alliant beauté, maniabilité et rapidité. J'en discutais donc avec Lionel et là, ce dernier m'annonça une nouvelle qui allait enfin combler mes exigences en la matière : en effet, on venait de recevoir "Super NBA Basket-ball" de la firme Tecmo.

Je prends mon courage à deux mains et mes jambes à mon cou (pour te dire si je suis souple) et je fonce... Direction la salle de test. La cartouche est là devant moi ! Au début, le jeu me propose une série impressionnante d'options pour choisir mon équipe (même celle des Bulls !), de jouer en "play-off" ou en exhibition et même de jouer dans le "All Star Game" où j'affronte les stars du basket américain. Après ces préliminaires, je commence à jouer et là, délice parmi les délices, le jeu possède toutes les caractéristiques dont j'ai toujours rêvées : il est rapide, beau, hyper-maniable et les joueurs peuvent non seulement faire des passes, shooter... mais ils peuvent également faire des "dunks" du tonnerre de dieu (smash en arrière, de face, en bras roulé... comme à la téléo quoi !). Un dernier petit détail, s'il t'arrive de faire un splendide smash, une passe à la Magic Johnson ou bien de marquer un panier à 3 points de très loin, c'est un splendide gros plan qui s'affichera à l'écran. Pour en savoir plus sur ce top qui frappera très fort lors de sa sortie, rendez-vous dans Banzzai le mois prochain pour un test complet avec tous les détails possibles et imaginables ! Pour conclure, je peux dire qui va y avoir du spectacle !

Comme dans n'importe quel match de basket-ball, tu pourras à n'importe quel moment "basher" ton adversaire.

Après avoir fait un splendid contre, l'équipe blanche organise la contre-attaque et s'apprête à marquer le point.

S'il arrive à un joueur de l'équipe adverse de faire une faute sur toi, tu te verras attribuer un super lancer-franc. Tout çà pour te dire que tu peux faire la différence tout seul et remporter ce match décisif pour ton équipe.

Tel Michaël Jordan, ce basketteur s'apprête à effectuer un magnifique "dunk". Attention quand même au défenseur !

Rien à dire sur la détente de nos basketteurs américains si ce n'est qu'ils sautent vraiment très haut.

TEST

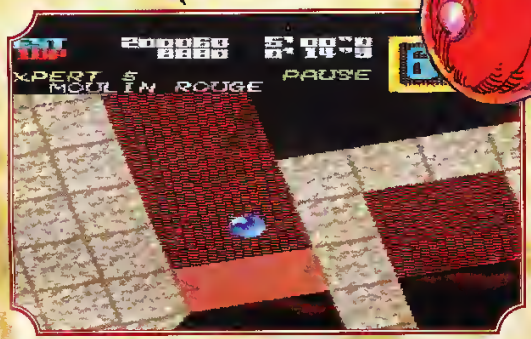
ON THE BALL

Jeudi 26 Juin : Alors que Lionel, David (le auf de Street 2 !) et moi étions "au train" (à vapeur) justement d'y jouer, voilà que Hong (le nouvel homme qui mène la rédac à la baguette !) débarque dans la salle de test et commence à m'envoyer une cartouche dans la trouche. Teste ça ! qu'il disait. Non mais c'est inadmissible ! Me causer ça-comme... Enfin ! Comme U est cointure rc-en-ciel de jus (d'orange), j'y suis...

Donc comme je disais précédemment, alors que j'étais en plein combat, voila qu'une cartouche avec une étiquette portant le nom de "On The Ball" atterrit en plein sur mon pif ! je me lève, tente de me rebeller puis me resigne à le tester (faut dire que Hong maîtrise son sujet à fond en arts martiaux !)

C'est parti !

Je ramasse la cartouche, la glisse dans la console sous l'œil (injecte de sang) de Hong, allume la télé et la console et me voila reparti dans le monde des jeux videos Cette fois-ci, les programmeurs m'ont mis à la tête d'une joli boule bleu et je dois achever une série de parcours (une cinquantaine !) qui se présente un peu comme Marble Madness (avec un scrolling multidirectionnel qui "rotationne" tout autour de moi !). Durant mes parcours que je dois parachever en un laps de temps donné, je suis amené à rencontrer toutes sortes d'obstacles tels des pierres (qu'il faudra détruire !), des bumpers .. et je dois les éviter en faisant tourner l'écran tout autour de moi de façon à me frayer un chemin parmi eux. Comme tous les jeux où le temps est compté, j'ai l'occasion d'augmenter ce dernier en ramassant certain bonus et qui sait, avec de la chance, peut-être que ce bonus me permettra d'arriver jusqu'au Goal final. L'essentiel est que je sois confiant.



La belle goutte bleue que tu diriges glisse le long des parcours telle la vague qui vient mourir le long de la plage ensoleillée ! Beau non !

Original, mais pas facile !

"On The Ball" est un jeu original qui te demandera beaucoup de réflexes et de patience Les graphismes sont assez biens réalisés, la jouabilité est excellente et certaines musiques sortent du lot.
A noter l'option "password" qui te permettra de recommencer aux niveaux les plus hard
Donc bon ! Ben, pour conclure la fin de ce test en l'achevant par une conclusion qui le fini et le termine, je dirais tout simplement : "Merci Maître hong pour l'honneur que vous me fesassiez en me donnant ce test" Et c'est pas pour cirer les pompes !

Michael "perd la boule" Valensi.

Si tu n'es pas trop truffe, tu verras très bien qu'il y a des trous où il ne faut pas mettre les pieds (pour peu qu'une goutte en ait !)...

Les niveaux se succèdent et pourtant ne se ressemblent pas, ce qui n'était pourtant pas facile à faire avec ce jeu... Encore une preuve de sa qualité !

ARCADE/ACTION
Taito – 1 joueur
Une utilisation originale du mode 7. Dommage que le jeu manque un peu de fantaisie !

GRAPHISME	70%
ANIMATION	80%
SON	78%
JOUABILITE	85%
DUREE DE VIE	87%
INTERET	84%

Pour récupérer des bonus, il n'y a rien de plus simple que de suivre les flèches... Par contre je n'ai toujours pas trouvé les indiens !

ELITENDO
179 BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS
OUVERT LE LUNDI DE 14H à 19H ET DU MARDI AU SAMEDI DE 10H à 19H.
MÉTRO : CHARONNE OU BOULETS-MONTREUIL – RER : NATION.
Tél : 43 48 36 22 – Fax : 43 48 36 24

SUPER FAMICOM	
STREET FIGHTER II TURBO CE	589 F
SUPER MARIO ALL STAR	589 F
DRAGON BALL Z II	529 F
WORLD HEROES	589 F
FINAL FIGHT II	539 F
SUPER DUNKSTAR	529 F
RANMA 1/2 II	589 F
STAR FOX	499 F
SUPER F1 CIRCUS 2	589 F
POP'N TWIN BEE	499 F
SUPER STAR WAR	499 F
SUPER FAMILY TENNIS	539 F
GP-1	539 F
BATTLE MOBILE	539 F
SUPER AIR DIVER	539 F
MAGIC JOHNSON SLAM	539 F
SUPER CHINESE WORLD	589 F
FORMATION SOCCER 2	539 F
SUPER BACK TO THE FUTURE	539F
SUPER JAMES POND II	539 F
MARIO ET WARIO	499 F
DEAD OANCE	439 F
AXELAY	399 F
BATMAN RETURNS	499 F
PRINCE OF PERSIA	349 F
VALKEN	449 F

SUPER NES	
MORTAL KOMBAT	529 F
ALIEN 3	539 F
WWF 2	539 F
BUBSY	539 F
SUPER TURRICAN	499 F
ASTERIX	499 F
UTOPIA	539 F
JURASSIK PARK	539 F

ACHAT ÉCHANGE OCCASIONS

BON DE COMMANDE : À retourner à Elitendo
Nom : Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :
N° de téléphone :

TITRE	PRIX
FRAIS DE PORT 30 Frs jusqu'à 3 jeux – 50 Frs consoles	
TOTAL À PAYER	

Je règle par : CHEQUE ☐ MANDAT LETTRE ☐ CARTE BLEUE ☐
N°
DATE EXPIRATION : / /
Signature :

TEST

The Duel

TEST DRIVE II

Il paraît que quand tu as une belle grosse bagnole, les nanas c'est du tout cuit ! Tout ça parce que les mecs elles rêvent que d'une chose : rouler à fond la caisse les cheveux au vent... Alors Accolade a pensé à tous ceux qui n'ont pas les moyens de s'offrir une sportive (pas une nana : une tire !) et sort Test Drive II, The Duel !

Je me glisse dans une Ferrari F40, une Porsche 959 ou une Lamborghini Diablo (tant pis pour les cheveux au vent, il n'y a pas de décapotable !). Je choisis parmi 4 parcours, du plus simple au plus compliqué. La course se fait contre l'ordinateur ou bien contre la montre.
J'évite les

Après avoir fait une superbe accélération pour frimer, tu te retrouves dans un fossé avec ta voiture complètement défoncée.

A mon avis, tu t'es trompé de file. Non mais sans blague on n'est pas en Angleterre ici !

motards et autres fous du volant qui circulent. Et comme si ce n'était pas assez compliqué comme ça, il se met à pleuvoir, ou alors à neiger... Là où je suis vraiment déçu, c'est quand je vois la pauvre qualité des graphismes et surtout la mochete du son. Je crois que je ne dis plus merci à Mr Accolade jusqu'à ce qu'il se rattrape avec quelque chose de mieux. Pour résumer, ben le plan belle bagnole pour attirer les zessegons, c'est pas aujourd'hui que je vais l'assurer !

Michael "le kamikaze des routes"

PRIX DE LA CARTOUCHE

450 — 500

ARCADE/ACTION
Accolade – 1 joueur
Grâce à ce jeu, le temps passe très vite
Surtout le temps que l'on passe à ne pas y jouer...

71%	GRAPHISME
80%	ANIMATION
75%	SON
81%	JOUABILITE
65%	DUREE DE VIE
68%	INTERET

TEST

SUPER GOAL!

Au gré des pages ce mois-ci, plusieurs simulations de sport : du hockey, du tennis... Alors pour changer, on y retourne avec cette fois-ci une cartouche à jouer crampons aux pieds puisqu'il s'agit de foot ! Une de plus... Donc en route pour les verts terrains et les ronds ballons !

Enième jeu de sport ce mois-ci, Super Goal ne risque pas de faire de ravages dans le monde des jeux vidéos. Pourquoi ? Cette cartouche, qui comme le titre l'indique, est un jeu de foot, n'est pas géniale sur le plan technique, et deuxio, le jeu n'a rien de fantastique en lui même.
Vu de coté en simili 3D, ce jeu présente un tas d'options comme d'habitude, 1 ou 2 joueurs, choix des équipes... Il propose même l'option "start" pour démarrer le jeu !
Ça commence et c'est la première mauvaise surprise, le graphisme est

Balle au pied, tu remontes le terrain en évitant les tacles de tes adversaires... On s'y croirait... Presque !

Ton goal n'est pas que nul ! Il vient de t'éviter d'encaisser un but... Lui au moins n'a pas été acheté pour lever le pied !

bof, et en voyant ça, je me suis cru sur ma bonne vieille NES. Je commence à jouer : c'est très dure à prendre en main et marquer un but est assez difficile. L'animation est un peu saccadée, mais les sprites ne sont pas mals. En conclusion : Super Goal ne révolutionnera pas le monde du foot, même si cette cartouche possède quelques bons côtés. .

David "Crampons" Taborda

PRIX DE LA CARTOUCHE

450 — 500

SPORT
Jaleco – 1 à 2 joueurs
Une cartouche qui ne laissera pas de souvenirs impérissables ! Le bon et le moins bon font match nul !

57%	GRAPHISME
79%	ANIMATION
63%	SON
74%	JOUABILITE
69%	DUREE DE VIE
66%	INTERET

TEST

SUPER STRIKE EAGLE

Rambo n'a pas assez de cerveau pour ça, Shwarzy serait trop grand pour ça, Superman n'en aurait pas besoin, Mac gyver lui préfère son canif et son rouleau de scotch, le petit moustachu hystérique aurait aimé en avoir un... Mais de quoi s'agit-il donc que même que quoi !?
Je vous le donne en mille : le F-15, avion mythique de l'armée américaine !

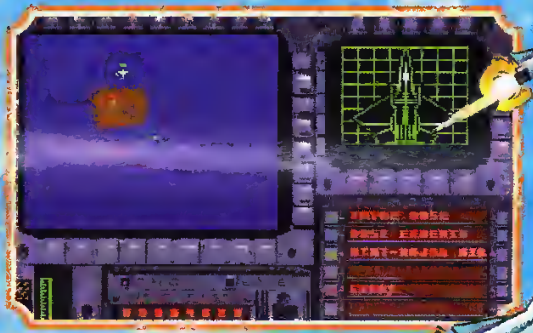
Si ça, ce n'est pas un beau décollage ! Profites-en bien car si il se fait presque tout seul, la suite sera plus mouvementée !

Ton avion c'est le truc gris en bas de la photo, ton objectif c'est l'autre truc gris au milieu... D'après toi, qui est-ce qui va gagner !

Dans ce jeu donc, tu vas prendre en main ce joli coucou, pour plusieurs missions de la plus haute importance.

On s'envoie en l'air...

Le jeu est coupé en plusieurs parties distinctes . d'abord le décollage qui demandera toute ta dextérité car il faut laisser ton doigt sur un bouton tout en mettant le pad vers le bas ! Normalement, jusque là, tout va bien, tu devrais y arriver sans trop de difficulté !
Ensuite, tout est vu de haut et tu dirges ton avion pour partir à l'aventure. Te voilà en plein ciel et tu te retrouves alors dans la situation de n'importe quel pilote de chasse. . Tu te fais attaquer par des avions alors que tu voles tranquillement. Incroyable, non ?



A tout moment tu pourras accéder à cette carte. Très utile pour repérer tes objectifs et les avions ennemis...

Le combat aérien est certainement la scène la moins réussie du jeu. Quelques pauvres couleurs et malheureusement, l'action n'est pas très réaliste...

De bonnes idées, mais...

Lors de ces attaques, la vue change et tu es alors assis dans le cockpit avec vue du tableau de bord, radar et tout le tralala... Dommage, l'idée était plutôt bonne mais le réalisme pêche un peu. La scene la plus réussie, car il faut admettre que tout n'est pas mauvais, loin de là, reste l'attaque de bases au sol, cachées dans la forêt, des villes, des montagnes...

Le mode 7 à l'honneur.

En effet tu vois ton avion de haut et tu peux le faire piquer, monter, tourner... Quant au décor, il est tout simplement vue et animé grâce au mode 7 avec rotations, zooms et tout ce qui va avec... Très impressionant certes, mais un peu lassant à la longue.
Au total, Super Strike Eagle est un jeu sympatoche. Et même si tout ce que j'ai dit te laisse croire qu'il est médiocre, il n'en est rien ! Il est simplement moyen, sans plus, bon mais pas extraordinaire.. Les réussites sont compensées par les ratages ! C'est tout !

Oh qu'il est beau le mode 7. Il est gentil le petit mode 7 à sa mémère. Qu'est-ce qui va nous faire le joli petit mode 7. Et ben y va nous faire de jolies rotations et pleins de petits zooms. On aime !

Arcade oui, simulation pas vraiment !

Au fait, il faut que je te dise ce n'est pas une reelle simulation mais plutôt un jeu d'arcade De toute façon les passwords sont là et te permettront de reprendre une partie si jamais tu as réussi une mission A propos d'objet volant, si jamais un avion s'ecrase entre la France et la Suisse, au enterrera-t-on les rescapés ? Réfléchis bien... Tu as trouvé, c'est bien je suis heureux pour toi !

Lionel "Hot Shot" Vilner.

PRIX DE LA CARTOUCHE

ARCADE/ACTION
Microprose – Julien
Plus axé sur l'arcade que sur la simulation, Super Strike Eagle demeure répétitif.

GRAPHISME	80%
ANIMATION	81%
SON	82%
JOUABILITE	83%
DUREE DE VIE	84%
INTERET	83%

NHLPA HOCKEY '93

Dans la série "sport Américain mais pas Français", après le base-ball, le foot américain voilà le hockey. C'est une institution aux US et au Canada, mais en France... Ce triste constat n'a pas empêché Electronic Arts de distribuer NHLPA Hockey en France. Ils se sont peut-être dit qu'une telle simulation pourrait susciter des vocations. Reste à voir si la cartouche fait honneur à la Super Nintendo.

Pour le test, je me suis mis à la place de quelqu'un qui ne connaîtrait presque rien à ce qu'on pourrait qualifier de croisement entre un patin a glace (à l'eau), une crosse (non, je n'en cherche pas) et un palet (des mille et une nuits).

Le palet... des glaces !

Comme dans bien des jeux d'équipe, deux formations s'affrontent et essayent de rentrer la "balle", en l'occurrence un petit disque noirâtre, dans les buts adverses. Pour le reste, je te laisse le soin de consulter la documentation qui est assez explicite. Comme de coutume, tu pourras changer les paramètres du jeu tels que le mode de jeu en championnat ou en coupe avant d'entamer une partie. Au premier contact, j'ai été un peu déçu par la relative pauvreté des graphismes qui ne sont certes pas ce qu'on a vu de mieux sur la Super Nintendo. Qui plus est, NHLPA Hockey m'a aussi laisse sur ma faim dans le registre de l'animation des joueurs qui souffre visiblement du faible nombre de sprites.

Ton gardien vient de bloquer in-extremis un tir puissant de l'avant de l'équipe adverse. Ta ligne arrière va très vite devoir écarter le danger !

Le hockey est un sport très physique. En doutais-tu ? Regarde moi ces deux joueurs qui se battent comme des chiffonniers ! Mais que fais l'arbitre ?

Du bon et du moins bon !

Autre défaut, l'absence de "scanner" se fera parfois cruellement ressentir vu que le terrain n'apparaît pas en totalité à l'écran. En revanche, la prise en main est immédiate et l'action ne ralentit pas, ainsi, comme dans la réalité, les parties tournent souvent à la bagarre et on a droit a une espèce de mini Street Fighter, le temps pour l'arbitre de separer les belligérants. Pour agrémenter le tout, en plus de la jouabilite, l'ambiance sonore est là et bien là pour donner encore un peu plus de réalisme. C'est tout juste si on peu regretter que les petites musoques a l'orgue ne soient pas présentes ! Encore mieux, le mode deux joueur (entraide ou confrontation) double à lui tout seul l'intérêt de la cartouche et vient compenser un certain manque d'intelligence de l'ordinateur en mode un joueur. Au final, NHLPA Hockey a le mérite d'exister (on ne peut pas dire la même chose des jeux de foot sur Super Nintendo) et dispose de sérieux atouts pour te séduire à condition que tu te trouves un partenaire de jeu de ton niveau. Sache cependant que d'autres simulations de hockey sont en préparation pour ta Super Nintendo, alors a toi de voir.

Hong Haï Vuong

La fonction magnétoscope disponible à tout moment de la partie permet d'analyser une phase de jeu et de revoir tes actions.

En cas de litige, les disputes se règlent comme au basket : par un entre deux. A toi d'attraper le palet lancé par l'arbitre avant ton adversaire.

Que fait l'arbitre ? Eh bien, il envoie tout contrevenant en "prison", histoire de refroidir leur tendance à la bagarre.

L'équipe blanche reste pétrifiée de stupeur. Les rouges, eux, se donnent l'accolade tant ils sont fiers d'avoir marqué en début de match.

PRIX DE LA CARTOUCHE

SPORT
Electronic Arts - 1 à 2 joueurs
Première simulation de hockey sur Super Nintendo, cette cartouche a le mérite d'être très jouable - à deux !

82%	GRAPHISME
77%	ANIMATION
85%	SON
86%	JOUABILITE
84%	DUREE DE VIE
82%	INTERET

TEST

JIMMY CONNORS

-Jimmy Connors, merci d'avoir accepté de nous accorder cet interview. Entrons tout de suite dans le vif du sujet si vous le voulez bien. Première question : beaucoup se demandent quel est le secret de votre forme, cher Jimmy Connors. Pouvez-vous nous le confier en exclusivité pour les lecteurs de Banzzaï ?

- Appelez moi Jimbo comme mes amis. Eh bien, pour répondre à votre question, je dirais que je base mon entraînement sur une préparation a la fois physique et mental.

- Pour le physique, nous connaissons tous votre méthode. Mais pourriez vous nous donner des précisions quant à cette mystérieuse préparation mentale ?

- Oh, je n'en fais pas grand mystère. Il se trouve que je suis un grand adepte des jeux vidéo et dès que je sors du court, je branche Jimmy Connors Tennis sur NES et Game Boy !

- L'étonnante méthode que voilà ! Parlez-nous un peu plus de la simulation de tennis a votre nom, Jimbo.

- Bon, c'est vrai que, ni la version NES, ni la version Game Boy ne peuvent être qualifiés de "simulation" de tennis. En effet, je n'ai pas trouvé dans ce jeu d'options de paramétrage des caractéristiques du joueur. Tout au plus est-t-il possible de choisir le niveau de son adversaire. En revanche, je m'amuse énormément sur ces jeux, surtout avec l'option deux joueurs qui me permet de mettre la pâtée à des jeunôts. Ce côté "fun" du jeu est accentué par le fait que les sons qui rythment les échanges me font penser à Pong, l'ancêtre des simulations de tennis. Ce que j'ai trouvé pas mal aussi, c'est la présence de mots de passe pour reprendre un championnat. C'est vraiment bien vu ça.

- Quid de l'animation et des coups disponibles, Jimbo ?

- Bof, j'ai la nette impression que les programmeurs n'ont pas fait dessiné beaucoup de sprites. Pour vous dire, les volées, on dirait des coups de fond de court ! Mon copain John (McEnroe) n'en revenait pas ! Quant aux coups disponibles, il faut reconnaître que les gars de chez Ubisoft ont exploité au maximum les deux touches des paddles Nes et Game Boy.

- Le mot de la fin, Jimbo ?

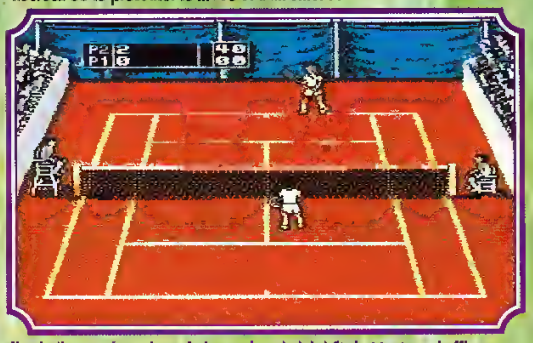
- Sur Game Boy, j'avoue préférer Top Rank Tennis. Sur NES, je signe des deux mains.

- Merci Jimbo

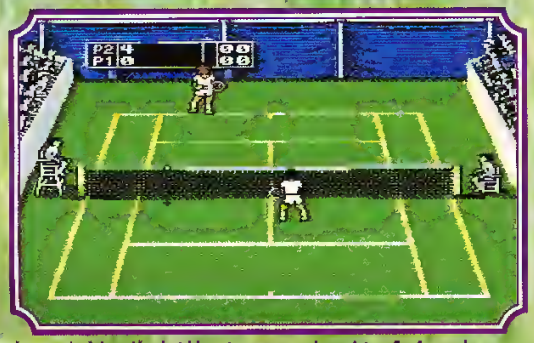
- Merci Banzzaï. A bientôt.

Interview faussement réalisée mais réellement imaginée par : Hong Hai Vuong.

Au fond, la machine, devant, toi ! Si tu ne comprends pas bien, je suis heureux de te présenter le mode entraînement !



Une belle montée mais après le passing : le lob ! Et c'est tout aussi efficace... Un bon point pour aider à situer la balle dans l'espace : l'ombre au sol !

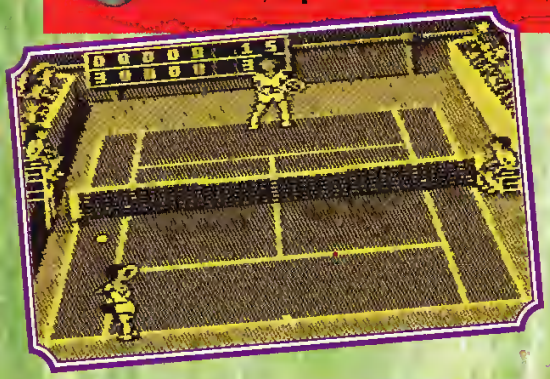


La montée à la volée c'est bien et ça marque des points... Sauf quand Môôssieur Connors est en face pour un passing...

Je précise tout de suite, il manque des "sprites" dans l'animation des joueurs ! La preuve : ici c'est un service alors qu'on dirait un simple coup droit !

Les différences entre les deux versions

Au niveau des graphismes les deux cartouches sont quasi-identiques. On notera cependant que les sprites des joueurs sur Game Boy sont très gros, voire trop par rapport à la taille du terrain. En parlant de joueurs, tu peux t'amuser avec un copain s'il possède comme toi une Game Boy et Jimmy Connors (l'un contre l'autre). Les bandes sonores sont équivalentes, c'est à dire faibles. Enfin, l'animation, en particulier celle de la balle, rapide sur NES, est un peu lente sur Game Boy.



Un beau revers ! Comme tu peux le remarquer, la version Game Boy bénéficie de "sprites" énôôôrmes. Un peu Gulliver en train de faire un match...

... mais au moins ça a un gros (!) avantage, tu remarques bien ce que font tes joueurs ! En voilà un service qu'il est beau !

PRIX DE LA CARTOUCHE

250 — 350

SPORT

Les Games – 1 à 2 joueurs

Plus arcade que simulation ! Un peu décevant malgré le parrainage de la cartouche !

GRAPHISME	82%
ANIMATION	72%
SON	69%
JOUABILITE	88%
DUREE DE VIE	87%
INTERET	83%

TEST

CRAAK!!

À MOI!!

MAIS OUI, JE VOLE!!!

GARGOYLE'S QUEST II

Devinette : j'ai des petites ailes de chauve souris, j'ai des grandes dents, des petits doigts crochus, je suis toute mauve et je suis habituée à vivre avec des stremons ! Qui suis-je ? Ceux qui ont répondus : le rédac-chef entouré de ses testeurs ont tout faux... Moi je suis la gentille gargouille (en français dans le texte !) et je suis de retour, sur Nes...

J'ai toujours le regretté que les jeux vidéos sont toujours [illegible] choisir en tenant [illegible] de l'ombre, du Capcom, [illegible] l'amoureux, le mal. Sans [illegible] gargouille bien sadique et bien [illegible] droit sortie de la collection [illegible] de Ghosts'n Ghouls.

Un héros pas beau !

Dans Gargoyle's Quest 2 (le numéro [illegible] sur Game Boy), tu endosses le costume des goules à la recherche de l'origine de la mystérieuse [illegible] qui vient de s'écrasé [illegible]. La plus grande partie du jeu se déroule [illegible] d'aventure classique. Tu dialogues avec les personnages qui habitent les villages, tu achètes des objets, tu [illegible] des informations, tu vas voir les seigneurs qui [illegible] échange de bons [illegible] contre des pouvoirs.

On mélange les genres !

Enfin tout le jeu est entrecoupé de nombreuses scènes d'action : traverser un pont, combattre contre un ennemi armé, tu encore niveaux entiers à la fronde. Mais un [illegible] trouver un objet utile.

Dans ces scènes d'action, notre gargouille peut sauter, s'accrocher sur les murs avec ses petits pieds crochus et tirer sur ses ennemis. Par [illegible] il est aussi voler pendant un certain temps, de [illegible] le temps [illegible] au niveau de "Wing" acquis par [illegible]. En effet, [illegible] dans trois niveaux : "Jump", plus le niveau est haut, plus il saute haut ; "Wing", comme [illegible] ; et "Life" [illegible] pour augmenter son énergie. Il y aura aussi acquérir de nouvelles armes qui lui [illegible] ; plus [illegible] puissance [illegible] nouvelles [illegible].

Dans les scènes d'extérieur tu pourras examiner tes inventaires et voir où sont tes niveaux d'expérience.

Dans ces niveaux il te faudra souvent voler du tourbillon pour pouvoir atteindre les hauteurs [illegible].

Le dernier niveau est un condensé des pièges que tu auras rencontrés tout le long du jeu.

UN COUP DE START ET S'ARME DÉMARRE

1 2 3 4 5 6 7

1 Nommons les "Viol" [illegible] "Tuna". Ceux pour [illegible] [illegible].

2 Cette arme, tu l'as de départ. Tu [illegible] jusqu'à la fin. Tu [illegible] moyenne.

3 La Boomerang de Tuna [illegible] [illegible] [illegible] [illegible].

4 La Zone vous que tu [illegible] le [illegible] de mêm du [illegible] volcans.

5 La fronde (forte puissance) [illegible] de [illegible] sur les [illegible] de [illegible].

6 Les [illegible] que tu [illegible] [illegible] [illegible] des [illegible] [illegible].

7 Un [illegible] de [illegible] pour [illegible] [illegible] [illegible]

C'est bien, c'est beau.

Ces scènes d'arcade sont particulièrement bien réalisées et assez difficiles. Les problèmes sont nombreux autant que clairement [illegible] de couleurs. Bien que le maniement [illegible] au début, le tout s'apprend rapidement d'autant que l'animation des sprites est particulièrement soulée et rapide. L'ensemble du jeu propose un bel équilibre entre recherche et d'exploration et les musiques sont réussies et variées. Au total Gargoyle's Quest 2 est un très bon titre de Capcom, tellement bon d'ailleurs que je pourrais lui reprocher qu'il soit relativement court et que les pros du joypad resteront sur leur faim. Un jeu qui propose pourtant son bon lot d'aventures et qui prouve que la Nes n'est toujours pas sur son déclin. En [illegible] !

Laurent 2.

Voici un morceau du chateau des miroirs. Celui-ci est un réel labyrinthe et je ne te conseille pas de te tromper de porte sous peine de refaire le niveau depuis le début ! Ici tu arrives de la porte du bas et, après avoir traversé quelques dangers, il te faudra choisir judicieusement entre la porte de droite ou de gauche.

ARCADE/ACTION
Capcom – 1 Joueur
Capcom nous montre que la Nes n'a rien d'une console morte avec ce jeu prenant et bien réalisé

GRAPHISME	87%
ANIMATION	88%
SON	89%
JOUABILITE	90%
DUREE DE VIE	81%
OR	90%

Tu rencontreras souvent des rois qui t'obligent par un moyen ou par un autre : ils t'ouvrent des passages par exemple.

Le niveau de la fin est assez bizarre. Et heureusement ! Ça fait passer la difficulté... C'est vraiment mieux de se faire massacrer dans du beaux décors.

GALERIE DES HORREURS : LES BOSS !

Ce boss se transformera en toi pour t'embêter.

Ce sont tiens jumeaux t'en feront vu de toutes les couleurs : surtout le rouge sang !

Ce monstre se déguise en roi pour te tromper.

Ce gros gnaf te soufflera et t'aspirera.

Cette petite chose bourrelée est en fait un terrible ninja !

Le premier boss n'est pas bien dur à avoir.

Trouve-le pour avoir le pouvoir du Scintrum.

L'avant dernier boss propose un difficile challenge.

TEST

THE FLINTSTONES

Après avoir, je peux le dire, adoré le dessin animé The Flintstones, voilà qu'en arrivant à la rédac' après avoir pris la pluie, la foudre et le tonnerre, j'entraperçois sur le bureau du rédac' chef, une enveloppe toute fraîchement postée. Je la pèse, la renifle (une légère odeur de dinosaures envahie mes fosses nasales !). Je l'ouvre, je regarde le titre et là...
La Mère Veille et le Père Fection sont là, tous les deux : c'est "The Flintstones" sur Game Boy.

Le premier stage [illegible] aux [illegible] battras [illegible] au [illegible] vient [illegible] un [illegible]

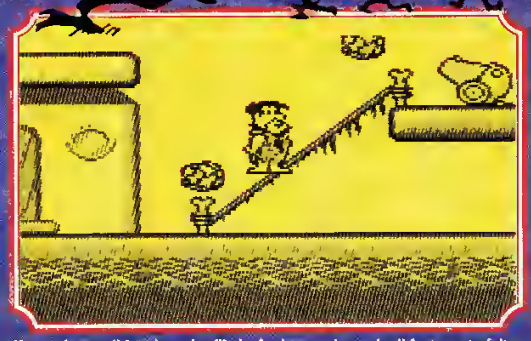
On voyage...

[illegible] dans un [illegible] serpents et autres [illegible] les [illegible]

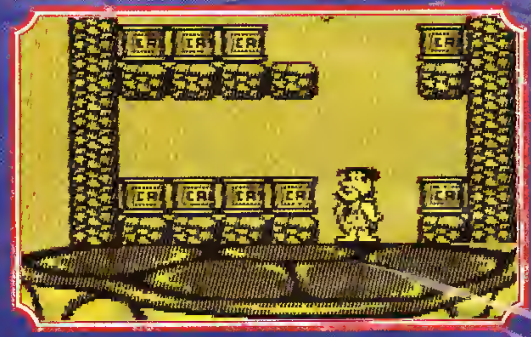
l'engloutisse [illegible] un de temps (mais avec un peu de patience tu t'en sortiras !). Dans un souci de changement, le troisième niveau te conviera à une course de préhisto-car dans laquelle [illegible] un [illegible] vers [illegible] et [illegible] tous [illegible] faire [illegible] voisins [illegible] après la course, fini la terre ferme, direction la rivière voisine pour une balade en bateau mouvementée.

Un tour sous l'eau...

Et comme si ça ne suffisait pas, petit plongeon pour un niveau sub-aquatique où tu batailleras avec des crabes, des méduses et où tu défieras les courants marins environnants. Tout ça pour arriver à retrouver le fabuleux trésor qui te servira de cadeau d'anniversaire pour ta chère et tendre préhisto-femme. C'est fini, c'est beau, et en plus tu [illegible], et un mal de dinosaure qui te [illegible] permet de [illegible] haut si nécessaire ?
Au final, Flintstones est un jeu de plateformes très sympa aux graphismes variés et aux idées originales, les musiques te remettent dans l'ambiance du cartoon et la jouabilité [illegible]



Non seulement il faut jouer les fil-de-ferristes mais en plus il faut que tu évites les pavés envoyés par le préhisto-cannon !



Une tortue géante te sert d'ascenseur et te permet de récupérer des bonus...

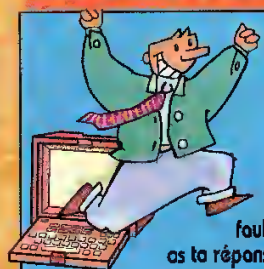
TEST

JOE & MAC CAVEMAN NINJA

Je ne sais pas si tu as remarqué mais avec le test des Flintstones juste au dessus, on fait un grand plongeon dans la préhistoire... A part survivre au dinosaures, les préoccupations sont : la maîtrise du feu et puis surtout les nanas pour se tenir chaud l'hiver... Et pour le reste !

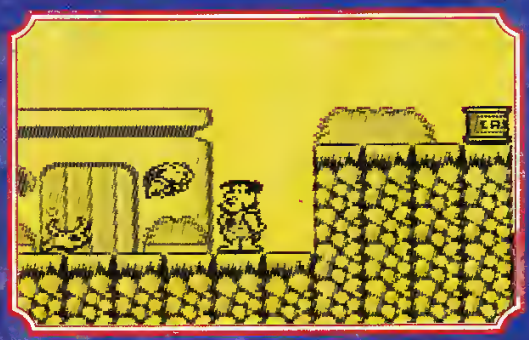
Or, ta tribu vient de se faire nuitamment subtiliser son cheptel de femelles.
Comme c'est toi (Joe) qui était de garde cette nuit là (comme toutes les autres nuits d'ailleurs vu tes piètres qualités de chasseur de mammouth), c'est à toi que revient la mission d'aller porter secours à tes compagnes en détresse. Seul face aux hommes, bêtes et obstacles naturels, tu devras parcourir monts et vallées pour aller délivrer une à une chaque belle dame de ta tribu.
Heureusement pour toi, elles ont réussi à déposer à certains endroits des armements plus puissants que ta hache de pierre du début de jeu.
Bon jeu de plateforme, Joe & Mac se distingue par son humour (et son [illegible]

Entre la tête de dinosaure et la nana, que vas-tu choisir ? Pour moi le choix est simple, détruire le dino et récupérer l'autre... Mais fais ce que tu veux !



SUR 3615 KONSOL
TOUS LES MERCREDIS
DIALOGUE AVEC LA RÉDACTION

• TU PEUX DISCUTER avec les rédacteurs tous les mercredis de 14H à 18H ! Comme ça tu évites de te fouler le poignet en nous écrivant une bafouille de 15 pages et tu as ta réponse tout de suite... • DIALOGUES en direct entre fondus de jeux vidéo • SOLUCES et des tips pour te sortir de tes jeux favoris • SOMMAIRES des anciens numéros pour retrouver tous les tests déjà parus • La liste des CARTES COLLECTORS pour savoir si tu n'en as pas ratées

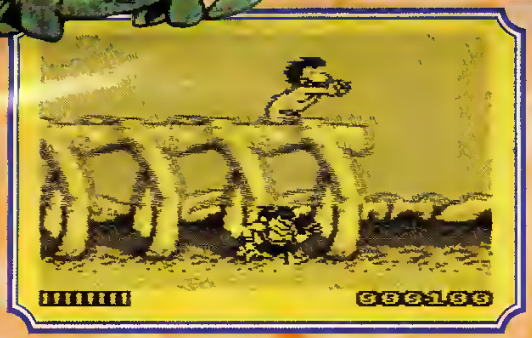


L'espèce de chose velue que tu vois à l'écran est en fait un lapin... A l'époque, le garenne était plutôt agressif !

Le fond de l'eau est plutôt mal fréquenté : toujours sur le dos de ta tortue géante, tu affrontes un des boss de fin de niveau à tête de perroquet !

est bonne. Et puis si tu ne t'en sors pas, il y a des passages secrets que pourra ton dinosaure (et lui seul !) pour te faire un max de

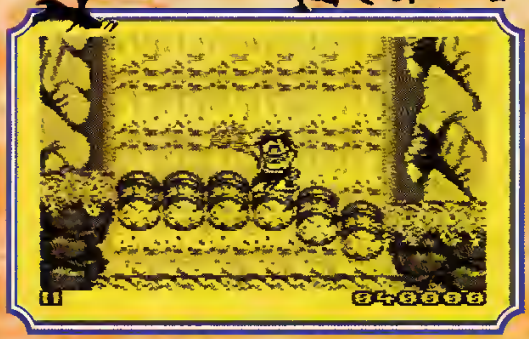
contexte (pré)histonque. Comme sur les autres versions, tu pourras ramasser divers bonus (armement, nourriture...) et tu devras affronter des boss de fin de niveau (Tyranosaure, Plante Carnivore, Ptérodactyle...), j'en passe et des moins beaux. La conversion sur la Game Boy est excellente et les graphismes n'on nen perdu de leur beauté. Cela étant dit, au vu du nombre de jeux similaires qui existent sur la Game Boy, Joe & Mac aura du mal à s'élever au dessus de la masse. A noter enfin le peu d'options (choix de la langue, point à la ligne) et qu'on entre tout de



Le gros lion qui traîne sur la carcasse de dino se ferait bien les dents sur toi ! A toi de savoir l'éviter !

suite dans le vif de l'action. Sans plus quoi !

Hong Tai Wong



C'est un petit pont de bois... Comme quoi déjà à l'époque aussi on savait faire dans l'utile et on aimait pas forcément se mouiller !

bonus. Bonne préhisto-bourre ! Et à bientôt pour d'autres aventures... Rien qu'en passant en bas de page, mais toujours en restant chez les cro-magnons !

Michaël "gros mignon" Valensi.

PRIX DE LA CARTOUCHE

200 300

ARCADE/ACTION

Taito – 1 joueur

Fidèle aux versions Megadrive et Nes, cette mouture s'en tire très bien sur la portable de Nintendo

GRAPHISME	88%
ANIMATION	84%
SON	81%
JOUABILITE	86%
DUREE DE VIE	88%
INTERET	87%

PRIX DE LA CARTOUCHE

200 300

ARCADE/ACTION

East – 1 joueur

Cette version Game Boy reprend fidèlement la version Arcade. L'ancienneté du jeu est bien réelle !

GRAPHISME	90%
ANIMATION	85%
SON	80%
JOUABILITE	88%
DUREE DE VIE	86%
INTERET	83%

SUPERGAMES
LE SALON DES JEUX VIDEO ET DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

du 24 au 28 novembre 93
Parc des Expositions
Porte de Versailles - PARIS

36 15 SUPERGAMES

Toutes les infos sur le salon mais aussi sur les nouveautés de la High-Tech de loisirs. Des jeux, de nombreux lots à gagner.

Appelez le 36 68 20 90

Devenez un visiteur privilégié SUPERGAMES 93

Commandez dès aujourd'hui votre billet d'entrée au Supergames 93 à tarif super préférentiel

Formule " journée"

Votre entrée au prix préférentiel de 30 frs au lieu de 50 frs sous forme d'une carte coupe-file pour les animations de Supergames

Formule "carte pass"

Pour 95 frs une carte nominative vous permettra d'entrer autant de fois que vous le voudrez sur Supergames pendant les 5 jours. Ce pass vous servira également de coupe-file pour les animations du salon.

Pour commander votre formule **tapez 3615 code Supergames**

TEST

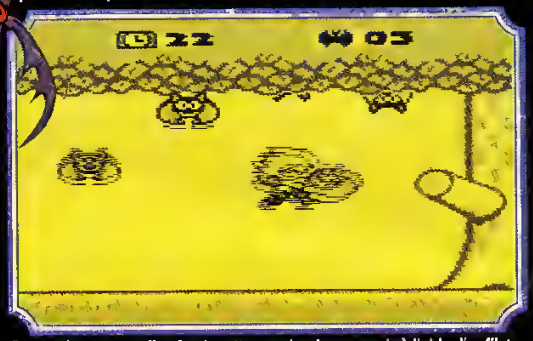
KID DRACULA

Quand on parle de perso avec 2 grandes dents, il y en a toujours pour penser à un lapin ! Si en plus on dit que le perso a 2 ailes on pense de suite à un oiseau ! Mais tu as déjà vu un lapin avec des ailes toi ? Alors je dis stop et je réclame un peu d'imagination... Qu'est-ce qu'on en fait des chauves-souris ? Et les vampires ? Pourtant c'est pas nouveau comme truc...

Ce qui est un peu plus nouveau, c'est [illegible] un jeune vampire ! Dracula, on a toujours les vampires vieux, laids et méchants. Côté [illegible] c'est un [illegible] petit vampire gentil qui veut tout faire [illegible] les filles [illegible] Konami [illegible] [illegible] nouveau [illegible] plateformes. Kid Dracula, est réalisé [illegible] chauves-souris et [illegible] que le méchant [illegible] devant à la charge. Seul problème, il a oublié la moitié de ses sorts. Mais il reste encore [illegible] chauves-souris [illegible] un vampire [illegible]

[illegible] le stage suivant : arme plus puissante, pouvoir de marcher [illegible]

Voilà à quoi ressemble Kid quand il se transforme... La tête ne change pas beaucoup mais les ailes de chauve souris sont du meilleur effet !



Dans ce bonus stage il te faudra attraper des chauve-souris à l'aide d'un filet à papillon.

Côté "technique", la taille des sprites est énorme, les niveaux sont variés et les musiques sont vives et entraînantes. Pour résumer, Kid Dracula risque de faire pas mal de morsures (je ne pouvais pas passer à côté !), surtout que tu bénéficieras de passwords pour t'aider.

Kid Lionel Vilmar

Contre la poupoule, je te conseille l'arme Homing afin de tuer les petits oisillons en même temps.

Ce niveau n'est pas sans rappeler Castlevania. On y échappe rien, Konami adore faire des petits clin d'œil.

Ici, il te faudra tirer sans cesse sur ces plantes afin d'agrandir la tige qui te sert occasionnellement de plateforme.

sur le plafond etc.En insistant sur le côté drôle de l'affaire, on notera entre autres des inter-scènes loufoques dans lesquelles on verra Kid Dracula converser avec ses "potesses" chauve-souris, des scènes de bonus du genre "pierre-feuille-ciseaux" ou encore des séquences où il attrape des chauve-souris avec un filet à papillon... Les boss ne sont pas oubliés pour autant, et toujours en rigolant : le premier est une famille de fantômes. D'abord ce sera le petit fils et le fils qui partiront en pleurant, puis le grand-père qui tombera tout seul, trop vieux pour combattre !

Côté jeu, Kid Dracula reprend les ingrédients des meilleurs jeux du genre : possibilité de tirer dans quatre directions, de sauter par dessus toutes sortes de trucs profonds et piquants, de ramasser des cœurs et autres pièces...

PRIX DE LA CARTOUCHE

200 250

ARCADE/ACTION

Konami – 1 joueur

Konami nous prouve une fois de plus toute sa maîtrise des jeux de plateformes et ce, sur n'importe quelle console !

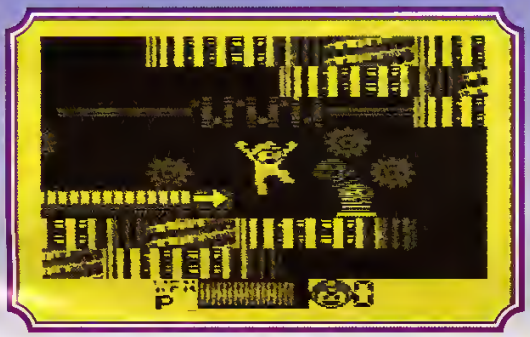
89%	GRAPHISME
88%	ANIMATION
89%	SON
90%	JOUABILITE
88%	DUREE DE VIE

91% OR

MEGA MAN II

Après Megaman 1 qui est sorti il y a de cela 1... Non 2... Ou 3 enfin bref, un bon petit moment, voilà que la firme Capcom (la meilleure d'après moi !!) se remet à l'ouvrage pour nous pondre la suite des aventures du petit bonhomme robotisé, à moins que ce ne soit le contraire... Et c'est toujours aussi bien. Alors, si je peut me permettre : à quand la suite !

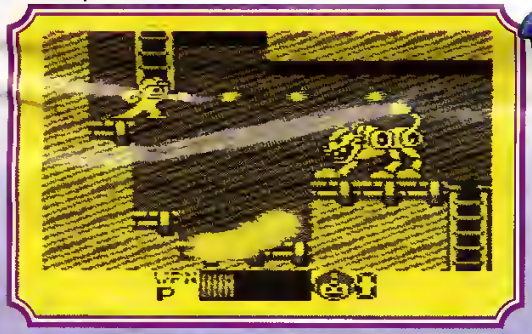
Donc, incarnant le très célèbre Megaman qui cartonna jadis sur NES et sur Game Boy, tu vas devoir déjouer les plans machiavéliques du professeur Willy. Pour commencer on t'attribue pour te défendre un tir tout simple et efficace et tu dois éliminer 4 boss aux noms bizarres ("clash man", "air man" par exemple)..
Mais avant tu seras amené à franchir obstacles et ennemis tels des robots, des poulies mécaniques, des gros matous...



Pris au piège dans des mécanismes infernaux, tu devras faire attention à ne pas tomber et éviter ce ressort qui attend la moindre de tes erreurs.

Des boss à gogo !

Je viens d'éliminer les 4 premiers boss et Stéphane de Nintendo France m'annonce que le jeu commencait et qu'il en restait encore 5 autres à combattre avant d'affronter le professeur Willy.
Le défi est trop fort et je me lance sur la Game Boy. J'ai récupéré les armes des boss que j'ai vaillamment éliminés. Je peux faire tourner des feuilles autours de moi et les envoyer où bon me semble, envoyer des tourbillons, lancer des disques...

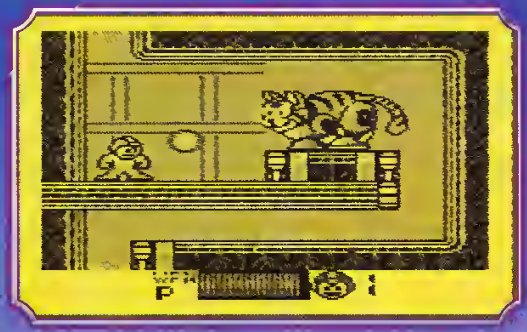


Ici notre voleureux héros est au prise avec un gigantesque lion mécanique qui envoie de terrible flamme. Allez courage Megaman !

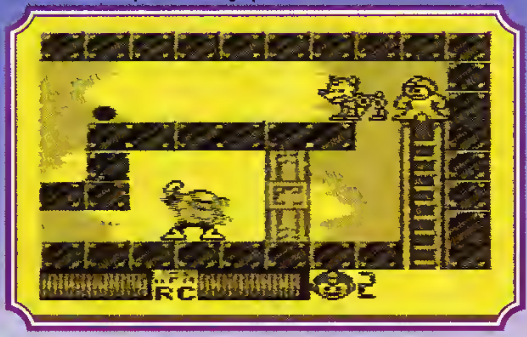
Mais où vont-ils chercher tout ça !

J'ai également 3 chiens qui ont chacun une particularité : l'un peut me faire sauter plus haut, l'autre me sert de moyen de transport dans les airs et le dernier s'utilise comme un sous-marin et me permet de voyager sous l'eau...
Au final Megaman 2 est supérieur à son prédécesseur (qui était déjà excellent). Les graphismes sont magnifiques avec des musiques toujours aussi travaillées. Le jeu te demandera de nombreuses heures de jeu avant de le terminer.
Heureusement, Capcom a également pensé au système de passwords qui te permettra de continuer ou tu t'étais arrêté. L'un des meilleurs jeu plateformes-action sur Game Boy
Pour ceux qui commencent à lire par la fin ou qui n'ont rien compris : J'EN VEUX ENCORE !

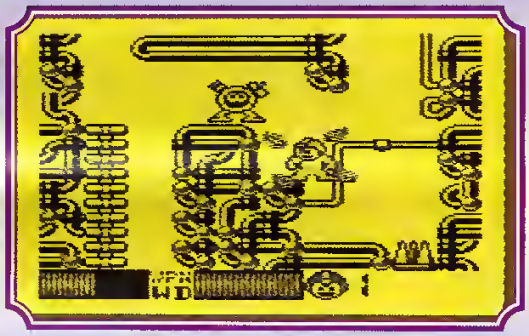
Michaël Valensi "Le robot"



Hormis les idées qui font de ce jeu un top, les nombreux sprites te démontreront la splendeur des graphismes. Il est beau le matou hein...

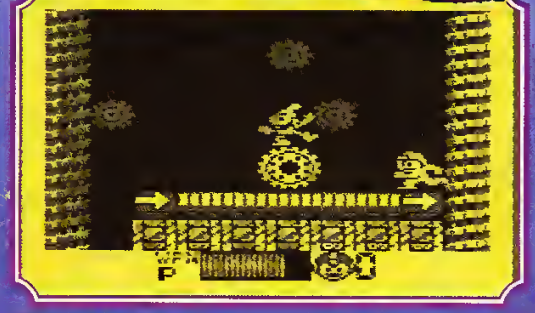


Ce chien que tu as si vaillamment gagner lors de tes précédants combats, te servira à sauter plus haut. Et ça ne sera pas du luxe !



Comme tu peux le remarquer, Megaman utilise ici une autre de ces nombreuses armes pour détruire cette sorte d'horloge.

L'immonde professeur fabrique ses boss...



Tout droit sorti du cirque de Moscou, ce satané clown t'en fera voir de toutes les couleurs avec sa roue. Clown oui, mais sympa, pas vraiment !

Comme d'habitude dans la série des Megaman, une arme supplémentaire n'est délivrée qu'après avoir battu un boss. Une méthode qui a fait ses preuves.

ARCADE/ACTION
Capcom – 1 joueur
Que ce soit sur Nes ou sur Game Boy, les aventures de Megaman sont toujours aussi passionnantes.

GRAPHISME	87%
ANIMATION	90%
SON	86%
JOUABILITE	90%
DUREE DE VIE	88%

OR 90%

BIDOUILLES

est présentée par

SCOREGAMES

Tél : 16 1 43 990 290

Cette rubrique vous

17 rue des Ecoles - 75005 PARIS

THE LEGEND OF ZELDA

Evite de te retrouver avec plein d'ennemis renouvelés : laisse un seul adversaire par page d'écran. Seulement, Zola des mers qui envoie des boules de feu ne suffit pas. Avec un seul ennemi par écran, cela sera beaucoup plus facile. Si hélas, tu le tue, tous les autres reviendront te harceler.

THE LEGEND OF ZELDA

Pour enfin atteindre le niveau 7 de la première quête, il faut aller au lac à gauche de celui où il y a une fée et jouer de la flute. Le lac s'assèchera et l'entrée du dongeon apparaitra.

ZELDA II : ADVENTURE OF LINK

Emplacement des objets importants : Village de Ruto : bouclier. Village de Raur : saut. Village de Soria : vie. Village de Mido : fée. Village de Nabooru : feu. Village de Darunia : miflet. Village de Kazuto (bois) : sortilage et clef. Village de Kasuto (désert) tonnerre. Temple 1 : chandelle. Temple 2 : gant. Temple 3 : radeau. Temple 4 : bottes.

LIFE FORCE

Des astuces contre les Boss de fin de level : GOLEM du 1er niveau : mets-toi le plus à gauche possible de l'écran et quand le 1er bras du Golem t'attaque, ne bouge pas, attends que son 2ème bras sorte, pour tourner autour de lui dans le sens inverse de celui des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que son œil s'ouvre, puis tire lui dessus tout en continuant de tourner. Si tu te fais coincer dans un coin de l'écran, tourne dans le sens oppose.
INTRUDER : place-toi en bas à gauche de l'écran, attends que son œil s'ouvre, quand il est le plus vers le haut, va vite vers la droite de l'écran et tire dans les protections placees devant son œil. Quand il redescend, reviens à ta position initiale, etc. Si tu es kamikaze, tu peux aussi, quand les 3 barres de protection ont sauté, te faufiler dans le petit espace ainsi obtenu et tirer encora plue vite dans son œil.
GIGA : achève-le en lui tirant dans la bouche quand celle-ci est ouverte. Surtout, détruis-le très vite, sinon ses yeux vont sortir de leurs orbites et vont venir t'attaquer.
TUTANKHAMANATTACK : pour le tuer, quand son œil se met à clignoter, tire-lui dessus, et lorsque tu aperçois les premiers projectiles qu'il t'envoie, plonge vers le bas. Ensuite, reviens a ta position initiale et recommence. S'il se met à bouger vers la gauche, va en bas a droite et attends qu'il retrouve sa position initiale avant de revenir. ZELOS : détruis l'âme et le cœur de Zélos, pour battre le serpent, déplace-toi horizontalement sur le bas de l'écran, et tire-lui dans le gueule, en evitant ses boules bleues. Une foie détruit, tire dans l'œil au cœur de Zélos et tu pourras admirer la fin de ce mega-jeu.

BATMAN

- Niveau 1 : place-toi entre 2 tirs et laisse le se faire avoir avec tes boomerangs quand il va sur toi.
- Niveau 2 : démolis les 2 canons au pied de l'écran. Prends le pistolet, saute ou abaisse-toi selon le canon qui tire. Bondis jusqu'au champ de force électrique, prends ton pistolet et tire à gauche sur le capsule bleue. Place-toi près de la capsule de droite, baisse-toi et dès qu'elle revient, lève-toi et détruis-la avec ton poing.
- Niveau 3 : tu l'auras avant lui, en envoyant le plus de boomerangs possible sans éviter ses vagues électriques.
- Niveau 4 : va sur la rampe du milieu, explose le 1er carré avec le poing. Descends à droite dans le coin et prends le boomerang pour abattre le dernier carré.
- Tue le Joker : saute par-dessus les balles au début, il se mettra à courir vers toi, maintiens-toi à un centimètre de lui et matraque-le à coups de Batarang, ainsi, il ne pourra pas te tirer dessus car son pistolet est situé au-dessus de ta tête.
- Tue le Boss Fireburg : dès le départ, mete-toi à gauche, et il fera de même en continu, sans tomber sur toi.

DUCK TALES

- Amazonie : n'hésite pas à frapper dans chaque tronc d'arbre pour avoir des diaments. Saute dans le 2ème trou et ensuite, sur le mur de droite pour arriver dans une salle secrète. Va à gauche dans la caverne, récupère la vie, et continue sur la gauche. Saute tout en haut du mur du fond, pour rentrer dans une autre salle secrète.

MEGAMAN

Les bulles mecaniques se détruisent. Tire des rayons lasers simples puis, quand elles deviennent rapides, sers-toi du pouvoir de Gusman.

ROBOT WARRIOR

Dans le monde 2-1, il y a une salle secrète qui est 6 cases en haut avant le mur. Pour avoir les 6 trésors il faut que tu commences à gauche, droite, milieu. Il faut que tu fasse se produire les explosions dans cet ordre.

METAL GEAR

Les endroits où se trouvent les 6 premières cartes :
1 éra : porte principale de la première partie du jeu, dans le camion du milieu.
2 eme : va au 3ème étage du 1er immeuble et, à partir de la chaudière, descends d'un écran. Puis va 4 écrans à droite à la porte la plus éloignée, tu auras ta carte.
3 ème : après t'être fais capturer, entre dans la pièce Shotgunner et passe la porte en bas à gauche.
4 ème : au nord du premier immeuble, dans le camion du bas.
5 ème : toit du 2ème immeuble.
6 eme : va au 1er étage du 2ème immeuble, va a droite en passant par la gouttière puis monte et traverse la brèche qui ramène au sol. Suis le chemin qui descend, prends à gauche et monte. Enfin passe la porte qui est à droite en utilisant le plan de metal-gear ou la vcarte no 5.

BIONIC COMMANDO

Lorsque tu rencontres un camion sur la carte, détruis suivant les cas : soit les 2 types portant un bouclier, soit les 2 jeeps puis récolte les aigles. Tu auras autant de "continues" que d'aigles ramassés.

ROBOCOP

A la 2ème mission, lorsque tu arrives au 1er étage de la mairie, prends la première porte. Quand tu es à l'interieur de la pièce, avance vers le mur de droite, un partie du mur va clignoter, frappe-le du poing jusqu'a ce qu'un passage apparaisse. Tu arriveras dans une pièce sans issue, recommence à frapper le mur et tu arriveras dans la pièce où le maira a été emprisonné.

PRO WRESTLING

Affronte le Grand Puma : en tout 1er lieu, ramporte le titre, puis 10 autres combats. Quand tu affrontes le Puma, ne fais aucun déplacement tortelu, épuise-le par des coups de pied, et dès que tu le peux, jette-le hors du ring. Evite-le jusqu'à ce que l'arbitre ait compté jusque 14 ou 15, frappe-le très vite et reviens sur le ring.

TOM ET JERRY

- Vies infinies, fais à l'écran titre : Droite Droite Haut Gauche Haut Droite Bas B A et Sélect.

ROBOT WARRIOR

Pour passer à travers les murs et les obstacles, appuie sur START puis sur SELECT et B en même temps, puis tout en gardant ces 2 touches enfoncées, appuie sur START. Pendant le jeu, appuie sur Sélect et B, tu pourras passer a travers les murs. Pour avoir des armes infinies, prends la méga-bombe et le spider, appuie sur Sélect et mets-le curseur sur la capsule d'énergie.
Garde enfoncée la manette Haut-Gauche de la 2ème manette et appuie sur le bouton A de la 1ère manette 2 fois. Après avoir eu les armes infinies, choisie ton niveau : fais Sélect, puis en même temps Haut Gauche et Sélect.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Pour jouer ave 10 vie, attends que l'écran de présentation apparaisse et appuie sur Haut, droite 2 fois, bas 3 fois, gauche 4 fois, B, A, Start.

KABUKI QUANTUM FIGHTER

Au niveau 5-1 : tue les 2 premiers Squawkings Head à la dynamite, sous le 2ème tu trouveras une vie gratuite. Recommence jusqu'à ce que tu arrives à 9 vies. A la fin du jeu, après avoir battu le boss, chaque vie restante te rapporters 10000 points de bonus.

WORLD CUP

- Fais un super buf retourné : appuie sur A et B. Codes de finales : Japon 01659, Brésil 01651, France 01626, Germany 01613, Holland 01641, Cameroun 01654, Mexico 01672, URSS 01617, USA 01631, Italie 01633, Espagne 01638, Angleterre 01645, Argentine 01662.

TINY TOONS

Rends le jeu plus difficile en mettant une carotte dans la 1ère case. Mets 4 carottes, et tu fera le course avec Bip-Bip. Un champ de carottes à l'infini : 0103F1C9.

DOUBLE DRAGON

En mission 1, juste avant la salle d'Abobo, balance à coups de pied, tes ennemis dans le trou. Dans la salle, fais des zigzags en diagonale d'un côté a l'autre de la pièce, donne des rafales de coups avant qu'Abobo soit près de toi. Tuer le Boss du monde 1 : donne toujours des coups de poing ou des coups de pied suivis de coups de poing, ne termine pas l'attaque par un coup de pied, sinon il se baissera. Tuer le Boss du monde 2 : faie attention aux parades en pirouette efficacee et rapides, mets-toi tout à gauche de l'ecran, tout en bas, fais-le passer par-dessus ton épaule, il se retrouvera au bord de l'immeuble, alors donne lui un coup de poing pour qu'il tombe.

TORTUE NINJA

Bats le 1er monstre : avance au milieu de l'écran et tire sans arrêt, ainsi tu ne perdras pas d'énergie et ça marche très bien.

ADVENTURE ISLAND

Au 3ème niveau de la 1ère île, juste avant que l'Elfe parte, découvre un œuf caché qui te conduira dans une pièce secrète où on te donnera l'abeille de Hudson.

DUCK TALES

Trouve une vie dans le niveau Moon, va voir Flagada, dis-lui OUI et reprends le niveau Moon pour refaire la même chose plusieurs fois, et cela à tous les niveaux.

DUCK TALES

Pour battre les monstres de fin de niveau : Amazonie : n'arrête pas de faire des sauts Pogo et arrange-toi pour être en l'air quand il atterrit. Quand il touche le sol, rebondis-lui sur la tête.
Transylvanie : saute-lui dessus quand elle vole bas et avant qu'elle ne tire. Mines africaines : fais un saut Pogo pour le toucher et un autre saut pour éviter sa charge. Mets-toi du côté opposé à celui où il arrive. Hymalaya : saute sur lui dès qu'il touche le sol et va contre le mur opposé, recommence jusque la fin. Lune : dès le début, mets-toi au centre de l'écran et n'arrête pas de faire des sauts Pogo sans bouger quoiqu'il arrive.

KUNG FU MASTER

Tue le dernier monstre, Kung Fu Master : commence par lui envoyer une bombe, et après mets lui des coups de pieds en saut périlleux.

NEMESIS

Tu auras le tir maximum, l'écran de protection et le laser, si tu fais : Pause Haut Haut Bas Bas Gauche Droite Gauche Droite B A et Start. Tu auras la vitesse maximum et le champ de force, en faisant Pause B B B B A A A A et Start. Choisis ton arme à volonté : Pause, Haut, Bas, Gauche, Gauche, droite.

CHASE HQ

Lors des virages à gauche, si tu vois que tu vas te mettre dans le fossé de gauche, force vers la gauche et ta voiture se remettra alors au milieu de la route. Inversement pour les virages à droite.

BUGS BUNNY

Evite gros matou qui monte ou descend les escaliers en colimaçon, monte ou descend en même temps que lui. Ce systeme marche aussi dans les tuyaux. Bunny a deux vitesses, pour les choisir appuie sur Sélect.

BURGER TIME DE LUXE

Niveau 2-1 : œuf œuf Hot-dog Burger-man Niveau 3-1 : Hot-dog Burger-man Burger-man Cheddar Niveau 4-1 : Cheddar œuf œut Cheddar Niveau 5-1 : Tomate tomate Cheddar Burger-man Niveau 6-1 : Cheddar Tomate Tomate Hot-dog

GARGOYLE'S QUEST

Un code aérien si l'on peut dire : FFFF-FFFF

KIRBY'S DREAM LAND

Fais haut, A et Sélect en même temps, sur l'écran où il y a le titre, et tu auras l'extra-game. Si tu appuies simultanement sur bas, select et B pendant la page de présentation, tu auras un option select.

Cette rubrique vous

SCORE

17 rue des Ecoles - 75005 PARIS

WIZARD AND WARRIORS X : FORTRESS OF FEAR

Quand tu as perdu tes 3 vie, entre W(cœur)W à la place du nom du joueur et tu auras 6 vies au lieu de 3.

SMASH TV

Pour choisir ton itineraire, va dans les options au début du jeu, appuie sur droite, droite, haut, bas, R, L. Si cela marche tu entendra 'Bingo'.

PRINCE OF PERSIA

Pour commencer au niveau 20, un code : V6BBI+B

WINGS 2

Selectionne "Continue game' à l'écran de présentation, et a l'écran des passwords va sur 'END'.

SUPER STAR WARS

A faire sur les 2 paddles : va à l'écran de présentation et appuie sur A, A, A, A, B, B, B , B, Y, X, X, X, X, A, Y, Y, Y, Y et B. Appuie sur Start et tu choisie ton personnage. Appuie sur L et R sur le 2ème joystick et tu auras le mode options. Appuie sur start sur le 1er paddle et tu retourne au jeu. Tu arrives pas à tuer un boss ?? Pas de blème : appuie sur start sur le paddle 2 et tu seras au niveau suivant. Pour être invincible, A, B, X, Y et select sur le contrôleur 2.

SUPER EDF

Juste après avoir commencer le jeu, fais pause et ceci : A, B, X, Y, droite, gauche, haut, bas, gauche et droite.

THE ADAMS FAMILY

Un code : BLKX8 puis va dans le pièce où il y a de la musique et attends qu'elle s'arrête. Après tu rentre dans la maison avec 70 vies.

SUPER ADVENTURE ISLAND

Attends que l'écran de présentation apparaisse une 2ème fois et fais ceci : L, droite, X et appuie sur Start.

PARODIUS

Deviens invulnérable, en commençant une partie, fais Pause, et fais sur les touches du Paddle : B B X X A Y A Y Haut et Gauche, et enlève la Pause.

SUPER GOULS'N GOSTS :

Va sur l'écran de choix d'options, mets le curseur sur exit, appuie sur les boutons L, R, Start sur le paddle deux et appuie sur Start sur le paddle un. Maintenant choisis un niveau ou un son.

est présentée par

Tél : 16 1 43 290 290

Je m'abonne à BANZZAÏ

11 numéros + le pin's de Banzzaï
165 F au lieu de ~~185 F~~
(225 F pour l'étranger)

IDÉE SYMPA !
As-tu pensé pour ton anniversaire ou pour celui de ton meilleur copain, à demander ou à lui offrir un abonnement à Banzzaï.

❑ Pas mal !!! C'est d'accord je m'abonne pour 11 numéros.
Merci des 20 balles que tu viens de me faire économiser, je les dépenserai en ayant une pensée émue pour toi. Ah, j'oubliais..., ne tarde pas trop à m'envoyer mon pin's. J'ai hâte de voir la tête de merlan frit de mes potes lorsqu'ils le découvriront.
Bulletin d'abonnement à renvoyer dûment complété et accompagné de votre réglement à :
Service abonnement Banzzaï, 36 rue de Picpus 75012 PARIS

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : .....Ville : .....
Date : .....
Signature (des parents pour les mineurs)

Je paye par
❑ chéque bancaire ou postal
❑ virement postal
(CCP Paris 1478991020 car j'habite à l'étranger)

la Fédération Française de Jeux Vidéo sous le patronage des MINISTERES DE L'EDUCATION NATIONALE ET DE LA CULTURE organise le premier

CHAMPIONNAT DE FRANCE DE JEUX VIDEO 1993

Inscriptions
3615 Code FFJV
36.68.46.47

ouvert aux amateurs sur toutes consoles et micro-ordinateurs

500 000 F DE PRIX

retrouvez le 1er Championnat de France officiel de jeux vidéo sur le 3615 France 3 rubrique Hugo Delire.

BULLETIN DE PARTICIPATION

Joindre 2 photos d'identité ainsi que 2 enveloppes timbrées à vos nom et adresse, 1 chèque de 100 F pour la licence F.F.J.V. et l'assurance.
Inscription au championnat : GRATUITE
Dès réception de votre chèque, vous recevrez les conditions de participation (lieu, dates, etc.), votre carte de participant au Championnat de France ainsi que votre carte de membre de la F.F.J.V. (année 1993)
Bulletin à découper et à renvoyer à la F.F.J.V. B, rue d'Auteuil 75016 Paris

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL.: .....
DATE DE NAISSANCE ..... SIGNATURE OBLIGATOIRE DES PARENTS OU TUTEUR POUR LES MINEURS

0120

SOCOM 94/70

NOS LECTEURS SE LA DONNENT... (LA PAROLE)

Bon déjà je suis très en colère !! Comme vous avez pu le constater le mois dernier, ma merveilleuse page de courrier a été victime d'un sabotage de dernière heure !!! Alors ne crisez pas trop, j'avais répondu à pleins de lettres, mais bon on ne va pas remuer le couteau dans la plaie hein... Donc j'espère que cette fois-ci, il n'y aura pas de problèmes ! En tout cas je suis content !!! Si si si si si très content ! J'ai de plus en plus de dessins originaux, et plus de simples reproductions de Mario. Vous avez eu la révélation ou quoi ?

● Un indecis : Laurent : "quel jeu choisir entre King Arthur's World et Asterix ?" Comme le premier est un jeu "à la Lemmings" donc un jeu de réflexion, et l'autre un jeu de plateformes, tout dépend de ce que tu préfères !!!

Laurent Bateau, 26 Pont de l'Isère.

● Alors sans plus attendre, je tende ma petite mimine dans le tas de courrier, et c'est sur quelqu'un de très bon goût que je tombe (quel hasard !). Pourquoi de très bon goût ? Mais bien évidemment parce qu'il a suivi mes merveilleux conseils et lit 15 fois la rubrique courrier avant de l'encadrer hikhikhikhé. Du coup je vais me faire un plaisir de lui répondre avec plaisir (c'est mieux quand on est 2, j'avais pensé inviter joie, mais elle était occupée). "Avez-vous fait une erreur dans le no 12, ou Populous vaut bien 450F ?" Comment ? Tu oserais penser que Banzzai ferait une erreur ??? Tu as raison, on s'est tout simplement vautrés. Pour un prix approximatif, tu enlèves 150 francs et c'est bon !

J.Jonha Jameson, 92 Antony.

● Tiens ça faisait longtemps qu'un allumé ne m'avait pas poser la question qui tue : "Je voudrais savoir si on pourrait introduire une cartouche SNIN (en enlevant le couvercle) sur une Megadrive ?" Mais oui !!! Tout à fait tu peut introduire une cartouche SNIN dans une Megadrive en tassant bien ... Tu peux même t'aider d'un marteau pour y arriver hein... Bon par contre ça ne marchera pas du tout, et à moins que tu ne me permettes d'essayer sur ta console je ne le ferai pas chez moi.

Laurent Nicolas, 97 la réunion.

● Lui il est cool, il dit "pas besoin de publier ma lettre mais répondez aux questions" pour répondre, je publie ta lettre, ok ? Alors les questions : "Quand sortira le jeu Mortal Kombat sur Super Nintendo ?" D'après ce que l'on en sait, ça viendra vers septembre aux alentours du 13 ! "Star Fox n'est-il pas un peu lent ?" Pour cela reporte-toi au test du Banzzai du mois dernier, tout y est décrit en long en large et en travers.

Raiden, 89 Sens.

● Je tiens à remercier Pochan (le gentil cochon noir, c'est lui qui signe comme ça...) de son explication sur les personnages de Dragon Ball !! Heureusement qu'il est là hein... Parce que vous êtes tous bien gentils mais il est le seul à avoir fait l'effort de m'expliquer !!! Bon j'suis un peu bête, j'ai pas tout compris, mais faut dire que c'est pas tout simple non plus ! Je bosse dessus...

Jean pierre, 93 Clichy sous bois.

● Encore un accro des mangas, arf c'est une épidémie ou quoi ? hikhikhikhé, mais on lui en veux pas hein... "Quand est annoncé Jurassic Park sur Super Nintendo ?" Normalement on attend ça pour novembre... Attendons ! "Avez vous des précisions, des photos, du prochain Mario ?" Pour l'instant c'est le brouillard complet, mais comme on dit, pas de nouvelle, bonne nouvelle !

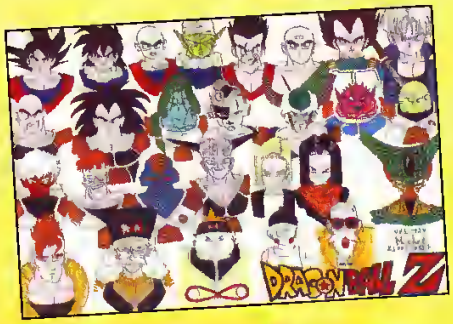
Frederic Gajjarro, 31 St Felix-Lauragais.

● Haaaaaaaaa vala mon Vegeta préféré, c'est quand que tu nous envoies ton adresse hein ? En tout cas, toujours de cholis dessins, et puis pour répondre à ta question : oui envoie moi un exemplaire de ton fanzine, ça me fera plaisir.

Vegeta.

● Toujours dans la famille des Japonaiseries, Michel m'a envoyé un super dessin de toute la famille. Je vous le laisse admirer.

Valony Michel, 97 Martinique.



● Un dessin de Bart Simpson par Hervé Lagarrigue, 13 Aubagne.

● Bien que je n'aime pas trop Bip Bip et le Coyotte, j'ai beaucoup aimé ce dessin

d'Emmanuel le Caroc, 93 St Denis.

● Benoit Prieur, 59 Armentieres.

LES PA : mode d'emploi

OPTION 1 : Economique, mais lent !

BANZZAÏ vous propose désormais, dans ses colonnes, une rubrique "Petites annonces". Elle est ouverte à tous ses lecteurs et gratuite. Achats, ventes, échanges, correspondants, clubs, messages personnels, etc, etc. Pour être sûrs de passer dans le numéro d'après, il suffit de découper le bon proposé ci-contre, de le remplir correctement et de nous l'envoyer, avant le 29 du mois à l'adresse suivante

P A BANZZAÏ, 19, rue Hégésippe Moreau 75018 Paris.

OPTION 2 : Pour augmenter ses chances et aller plus vite !!

Nous pouvons entrer votre (vos) annonce(s) dans le minitel (code 3615 INFO PA) une semaine avant la sortie du magazine vers le 30 du mois. Pour cela les annonces doivent également être parvenues avant le 29 du mois. Dans ce cas vous joignez 20 francs en chèque, mandat, CCP ou timbres poste au texte des annonces et vous les faites parvenir à la même adresse. Bien entendu, les annonces passeront également dans le magazine.

OPTION 3 : Pour aller encore plus vite !!!

Vous pouvez passer vous-mêmes, 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, vos annonces sur le minitel en tapant 3615 code INFO PA, rubrique "Ecrire une PA". Elle est consultable par tous les connectés dans un délai maximum de 48 heures, le temps pour nous de vérifier que vous ne proposez pas n'importe quoi. Vous pouvez aussi, à tout instant, consulter les autres propositions en tapant 3615 INFO PA, rubrique : "Lire les PA".0 Si vous voulez que les annonces passent, en plus, dans le magazine, vous nous les envoyez, sans chèque, évidemment, à l'adresse ci- dessus.

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
N° de téléphone : .....

Je possède une
❑ Super Nintendo – ❑ Nintendo – ❑ Game Boy
❑ AUTRE.....

Département : ❑❑❑ ❑ VENTE – ❑ ACHAT – ❑ ECHANGE

Libellé de votre annonce (N'oubliez pas votre N° de téléphone)

Titre de votre annonce

BANZZAÏ

Vds. jVds. jeux Super Nintendo, 300 F. Tél 43-84-12-76

Vds. Nes + 2 man + Nes Advantage + 5 jx. + Game Genie. Le tout 1 700 F. Contacter Alexis. Tél 47-25 51-74

Vds. console Super Nintendo + 8 jx + 2 man Prix 4 000 F. Contacter Jerome après 17h00 Tél 47 60-24-15

Vds. ou éch Jimmy Connors, Rivel Turf et Super Mario IV . 300 F l'un, ou éch contre Star Wars ou autre... Tél : 30-31-26-25

Vds console Nes Nintendo + cartouches Batman + Star Wars Prix très interessant. Urgent ! Tél 40-03-62-77

Vds Vends 13 jx. + pist. + Nes Advantage + cables Vel. 5 500 F Prix 2000 F. Contacter Fabien Urgent ! Tél 58 63 00-46

Vds [illegible] sur S Nintendo + Castelvania IV 250 F et Street Fighter 200 F Demander Jérome [illegible] 86-03-16

Vds Ns + 5 jx. [illegible] Pin-Bot, Probotector, Sinbad, Duck Hunt + pistolet. TBE [illegible] Tél après [illegible] Tél 50 [illegible]

Vds Nes + [illegible] Man, Battle of Olympus [illegible] 300 F [illegible] éch les 3 jx contre 1 jeu [illegible] Contacter Raphael après 18h00 Tél : 49-35-68-98

Vds jx Nes Double Dragon II Vds jx. Gameboy • Jordan Demander Cedric. Tél : 43-66-27-12

Vds • Spiderman 130 F., Doubles Dragon 160 F. Altere Beast 90 F. Gain Group 100 F Tél après 18h00. Tél : 66-04-77-91

Vds. jx. SNin • Un Squadron a 400 F ou éch contre Star Wing, Sould Blazer, Super Double Dragon Contacter Julien après 18h00 Tél 38-64-06-56

Vds GameGear + 8 jx. Sninbin version Master System et Game Gear Sonic Kick Off Chock Rock ou éch contre Méga Drive + 5 jx Tél 99 31-14-79

Vds jx SN (VF) Sgando, Zelda III . 390 F l'un ou éch contre Star Wars, Star Fox, Dbl ou II, Tiny Toon, Parodius Fatal, Fury ou Dead Dance. Ach jx. ou Game Boy.. 100 F Tél : 66 36-54-03

Vds. ou éch jx Super Nintendo : S. Tennis, Street Fighter II, S Mario IV (250 F l'un) + adaptateur Fire (100 F) contre S.Swin, Zelda III, Axelay Tél 45-78-71-52

Vds Nes + 4 jx. . Soccer, Gremlins II, Golf et Super Mario Bros III Prix 650 F le tout. Vds Double Dragon II sur Game Boy : 175 F Tél 98 06-50-26

Vds. cassettes Nintendo Kung Fu, Megaman, Dragon Ball, S Mario Bross I, Duck Hunt, SMario Bross II, Tortues Ninja II. Bon état. Prix 200 F. piece. Tél . 80-33-00-71

Vds. ou éch S. Nin Magical Quest + (Jap) Death Valley (350 F a 400 F) Addam's Family Un9quadrom, S Tennis, Another World . 300 a 350 F.Etat neuf Tél.49-24-22-25

Vds jx. GameBoy (Manoland) et boitier pour GameBoy de transport Appelez le plus vite possible Prix : 200 F. Tél : 47 26-87-97 Urgent !

Vds GB + 4 jx : Tetris, T.Ninja II, Dragon + batterie. Prix 900 F ou vds séparée Tél 39-13-21-98

Éch S Nin : Castelvania IV contre Starwing ou éch Joe/Mac contre Valkeo Tél : 76-77-13-38

Éch TMHT 4 contre Tinytoons ou Jimmy Connors ou Magical Quest (FR ou US) Contacter Christophe. Tél 91-96-23-39

Vds S.Adventure Island 250 F avec bte ou éch contre DZ I ou R 1/22 Tél. après 18h00 Tél : 64-39-53-56

Vds jx SNin Zelda III (Euro) Ghouls'n'ghost et Prince of Presia (Jap) 250 F (+ port) TBE Tél après 19h00 Tél : 75-34-54-66

Vds. Nes + 6 jx. + 2 man. Le lot 700 F ou séparément jeux a 100 F l'unité et console à 250 F Demander Mane ou laisser message répondeur Tél : 48-53-95-63

Vds 6 jx. GB + accessoires + GB + 20 jx Nes, + 4 jx S.Nin + Game Genie Nes ou éch contre MD + 1 jeu ou contre Neo Geo + 1 jeu Tél : 78-05-04-70

Vds S.Nin + 2 pads + [illegible] + Populous + [illegible] 1 500 F ou éch [illegible] Neo Geo Ach. Neo Geo [illegible] 2 man + 1 jeu [illegible] 400 F Tél Bertrand [illegible] Tél : 91-88-56-[illegible]

Vds [illegible] + 2 [illegible] 400 F [illegible] St Sauveur [illegible] Puget sur Argent.

Vds sur SNes Rivat Turf 200 F ou éch contre jeux GG Contacter Brice Tél . 86-43-12-54

Vds jeux de Game Boy a 100 F • Addam's Family, Double Dragon, Batman, Ducatace, Mickey Mouse Castelvania, Turtles. Tél 47-31-54-24

Vds ou éch jx. SNin et Jx Megadrive 150 F à débattre Cherche AD29 sur SNintendo Contacter Chacuk Tél : 78-51-33-13

Éch jx. SNes Ultraman et Rival Turf contre SMario World (version franc. ou US) et Zelda III (Franc.) Ecrire . HELD Christian, 17 av des Pylones 91170 Viry-Chatillon.

Vds. ou éch jx SNes Another World (265 F), Zelda III (290 F) contre Prince of Perciá, Star Wing, Desert Strike ou Tiny Toon Tél : 73-85-51-22

Vds. jx. sur SNin : SSoccer TBE + cades + notice + bte 300 F. Tél a 20h00 Guillaume Urgent 74-53-39-89

Vds. ou éch jx. SNin Spiderman, SG and Ghost, Starwing, SPrubaun, Squadrom . Demander Ali Tél : 1-39-57-51-56

Vds jx. Nes 100 F Off Road, Zelda, Adams Family, etc. Vds Game Boy + loupe + piles rechargeables + adaptateur + jx. Tél : 45 36-77-35

Vds console Nes 300 F K7 Mario II III dream Master 250 F l'un Shadowlate 150 F, Tortue Ninja 10 F. Contacter Cedric Tél 44-75-41-44

Vds Nes + 5 jx. TNHT Zelda, SMario II, Double Dribble, Dragon Ball 1000 F Vds Atari 2600 + 4 jx. 450 F Tél 98-65-03-43

Nes + 7 jx. (SMB1, Ducktales, Top Gun II, Hyper Soccer, batman, California Games, Zelda II) Prix : 1 250 F sur région Nord Pas de Calais. Tél. 21-76-87-13

Vds ou éch. Gremlins II, Bugs Bunny Demander Frédéric après 17h00 Tél 20-36-47-29

Vds. Best of the Best sur Super Nin française et Castelvania IV sur SFamicom Tél 26-65 30-71

Vds MSII+7 jx . 600 F ou 1 jeu : 150 F, 2 jeux : 250 F, 3 jx : 325 F Shinobi, Monaco, GP2, Sonic, Italia 90, Enduro Racer Tél 97-54-46-40

Vds ou Éch Forteresse of Fear contre Batman,Robocop et Vds. PC1512DD + imp + jx. + écran coul + souris : 2 500 F Tél 78-54-37-84

Vds ou Éch.Gremlins II, Bugs Bunny Demander Frédéric après 17h00 Tél 26-36-47 29

Achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher

SCORE GAMES — LA VIDEO A SA PASSION

17, rue des Ecoles 75005 PARIS
(1) 43.290.290+

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	595 F	399 F
CONSOLE GAME GEAR (+ 4 Jeux)	795 F	549 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :		
AX BATTLER	109 F	SONIC 149 F
SUPER MONACO GP 1	139 F	STREET OF RAGE 175 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER SYSTEM II (avec ALEX KIDD)			249 F
Exemple de prix (Jeux d occasion) (Version française) :			
SUPER TENNIS	79 F	GOLDEN AXE	139 F
GLOBAL DEFENSE	99 F	GOLVELLIUS	138 F
SHINOBI	99 F	KENSEIDEN	139 F
THUNDER BLADE	99 F	LORD OF THE SWORD	139 F
AFTER BURNER	99 F	VIGILANTE	139 F
CYBER SHINOBI	139 F	CALIFORNIA GAMES	199 F
DOUBLE DRAGON	139 F	SONIC 2	209 F

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve		Occasion
CONSOLE MEGADRIVE (Française)	695 F		499 F
MANETTE PRO 2	125 F	PRO PAD (transparente)	159 F
GAME GENIE	349 F	ADAPTATEUR CARTOUCHE	79 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :			
SONIC	79 F	BATMAN RETURN	249 F
SPIDERMAN	99 F	KID CHAMELEON	249 F
ALTERED BEAST	99 F	TERMINATOR	249 F
FANTASIA	139 F	ECCO LE DAUPHIN	275 F
GHOULS'N GHOST	139 F	FATAL FURY	275 F
JAMES POND 2	139 F	FLASHBACK	275 F
QUACKSHOT	139 F	GLOBAL GLADIATOR	275 F
REVENGE OF SHINOBI	139 F	MICKEY ET DONALD	275 F
STREET OF RAGE	149 F	SONIC 2	275 F
MICKEY MOUSE	199 F	STREET OF RAGE 2	275 F

MEGA-CD (+ DE 60 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGA-CD * avec 1 jeu	1590 F

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve		Occasion
CONSOLE GAME-BOY	349 F		239 F
ETUI ANTI-CHOC	59 F	LOUPE LIGHT BOY	99 F
GAME GENIE (neuf)	249 F	HANDY-BOY	349 F
Exemple de prix (Jeux d occasion) (version française) :			
TORTUE NINJA	109 F	SUPER MARIO LAND 1	139 F
RADAR MISSION	139 F	TENNIS	139 F
R TYPE	139 F	SUPER MARIO LAND 2	175 F

NES (+ DE 1600 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE DE BASE * (garantie 3 mois)			249 F
Exemple de prix (Jeux d occasion) (version française) :			
TORTUE NINJA	99 F	PUNCH OUT	149 F
DRAGONBALL	139 F	SOLSTICE	149 F
GAUNTLET	139 F	WIZARD AND WARRIORS	149 F
SUPER MARIO BROS	139 F	ZELDA 2	179 F
FAXANADU	149 F	DOUBLE DRAGON 2	199 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

CONSOLE SUPER NINTENDO Française	Neuve	Occasion
CONSOLE nue	590 F	499 F
CONSOLE + MARIO KART	990 F	899 F
CONSOLE + STARWING	990 F	------
CONSOLE + STREET FIGHTER 2	1090 F	799 F
MANETTE PRO PAD (transparente)	159 F	
ADAPTATEUR SNINT/SFAMICOM/SNES	99 F	
(+ DE 1200 JEUX DISPONIBLES)		
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :		
PILOT WINGS	269 F	AXELAY 339 F
SUPER MARIO KART	269 F	CASTELVANIA 4 339 F
SUPER TENNIS	269 F	PRINCE OF PERSIA 339 F
ZELDA 3	269 F	ROAD RUNNER 339 F
JIMMY CONNORS	299 F	STREET FIGHTER 2 339 F
STARWING	314 F	SUPER STAR WARS 339 F
SUPER PROBOTECTOR	314 F	SUZUKI F1 339 F
ANOTHER WORLD	339 F	MAGICAL QUEST 379 F

★ PAL CASSON

NEO-GEO

CONSOLE **NEO-GEO** (NEUVE) TSL
(+ DE 200 JEUX DISPO.)

Exemple de prix :	NEUF	OCCASION
CYBER LIP	590 F	399 F
FATAL FURY 2	1490 F	999 F
SENGOKU 2	1490 F	999 F
WORLD HEROES 2	1490 F	1090 F
VIEW POINT	1590 F	----------

NEC

CONSOLE **NEC DUO R** 2190 F
CONSOLE PORTABLE GT TURBO* avec 1 jeu 995 F
+ 700 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM)
a partir de 99 F

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES N'HESITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

RC Paris B 306 815 603

Aurora

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant le (1) 43.290.290+

Le lundi de 14H à 19H30 Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop
Métro : Maubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63.86 87 Parking Maubert

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner à SCORE GAMES

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM ..... TEL BUR .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 a 3 jeux 30 F)	CONSOLE 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑
CARTE BLEUE ❑ N° ❙❙❙❙❙❙❙❙❙❙❙❙❙❙❙❙❙❙
Date expiration ..... / .....
Signature .....

BANZ 07/93

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez
300 FRS de Jeux Gratuits

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO

+ 8000 JEUX* NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE) DONT + DE 5500 NOUVEAUTES
*(CERTIFIÉ PAR HUISSIER)

Nous rachetons **vos consoles** ainsi que la majorité de vos jeux :
•GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •LYNX •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO
Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province
et échangeons vos consoles et jeux sur : •N.E.S •MASTER-SYSTEM •NEC
(voir modalités au magasin)
(Boîtes d'origine indispensable)

IL Y A 65 MILLIONS D'ANNÉES
QU'ILS ONT DISPARU.

JURASSIC PARK™

TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC & AMBLIN ENTERTAINMENT, INC

BIENTOT...

ocean®